
SKIES OF ARCADIA - ESTRATÉGIA COMPLETA EM 8 PÁGINAS
Nintendo®
W
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
CONRAD EDITORA
56
ABR/2003
R$ 6,50
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
ZELDA
THE WIND WAKER
Começa o detonado da
melhor aventura de Link
POKÉMON
RUBY & SAPPHIRE
Localização das 200 criaturas,
avaliação e notas
RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC
ELE QUER TOMAR
O LUGAR DO MARIO!
ISSN 1516-1892
00056
9 771516 189008

Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?

Mobile Monitor para Game Cube

Power Pad (Game Cube)

Dolby TM Digital Speaker System

Battery Pak

Booster Kit

All-In-One Fun pak

Sharklight Starter Kit

Cabo S-Video Game Cube

Controller Extension Cable GC

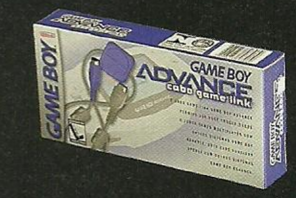
Broadband Adapter GC

Ultrapak para Game Boy Color

Booster Kit para Game Boy Color



Wavebird Wireless para GameCube



Cabo Game Link para Game Boy Advance

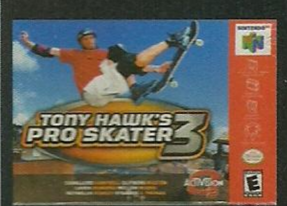


Game Shark para GC

Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

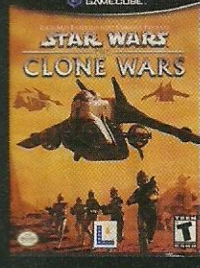
Você encontra todos aqui na NC games


Tony Hawk Pro Skater 3


Cooker's Bad Fur Day


Donald Duck - Goin' Quakers




Tom Clancy's Ghost Recon

Star Wars The Clone Wars


Zelda The Wind Waker

The Sims

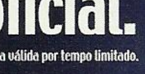

Kirby - Nightmare In Dream Land

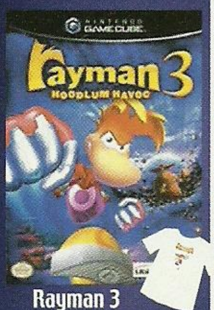

Lunar Legend



Na compra destes jogos você ganha uma camiseta oficial.

oferta válida por tempo limitado.






Rayman 3


The Legend Of Zelda A Link to the Past


Digimon - Battle Spirit

Pokémon Ruby Version

Pokémon Sapphire Version

Games

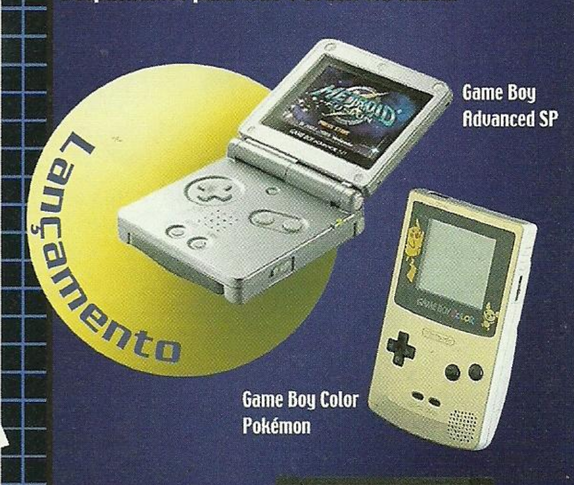
Todos os jogos para todos os consoles



Pagamento em até 6x

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



Lançamento

Game Boy Advanced SP

Game Boy Color Pokémon


Game Cube

Ligue agora

11 6236-1157

EDITORIAL

O fato de os melhores jogos para consoles Nintendo serem da própria empresa é um incentivo a mais para que outras softhouses melhorem a qualidade de seus jogos para concorrerem em pé de igualdade. A qualidade dos games Nintendo, como Zelda, Mario e Metroid, entre outros, pode e deve ser alcançada por todos. Exemplo disso é a nova aventura do topetudo Rayman, da Ubi Soft, que está incrível. Movimentos perfeitos, cenários maravilhosos e som nítido, itens bem explorados na potência do GameCube. Potência que está disponível para qualquer empresa e não apenas para algumas. Nesta edição, você confere nossa avaliação dos títulos mais aguardados do ano: Pokémon Ruby/Sapphire para GBA e The Legend of Zelda: Wind Waker, para GameCube. Demorou, mas a espera valeu. As novidades de Pokémon, que antes pareciam impensadas, fazem das versões Advance as melhores da série. E para quem estava desacreditado da nova aventura de Link, vai ter que dar o braço a torcer, pois o jogo é fenomenal. Também detonamos o RPG dos piratas que voam pelos céus. Skies of Arcadia é um sonho animado e você poderá curti-lo em detalhes com nossas oito páginas de estratégia. E voltando ao assunto de abertura deste editorial, confira a avaliação de Vexx e Winning Eleven 6 para GameCube e de Shining Soul, para Game Boy Advance. Só jogaço!

Ronny Marinoto

ÍNDICE



Número 56 — Abril/2003

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

A cada dia melhora o nível das cartas e e-mails que chegam à nossa
e ajudando a melhorar a revista. É tanto elogio que estamos pensando
Eduardo Trivella para concorrer à prefeitura de São Paulo. Agora só

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Um jogo The Legend of Zelda: The Wind Waker chegou à redação no dia 20/03 e foi uma briga danada para ver quem jogava primeiro – Ronny Marinoto levou a melhor.
Cem ou mais desenhos (este mês não deu para contar) para a seção Hot Paint. Na grande maioria cenas com a presença de Link, o herói do momento.
Uma mesa de ping-pong foi instalada no terraço e no mês que vem vai ter até campeonato Conrad – os favoritos nas raquetadas são Nintendo World e Mangás DBZ, façam suas apostas.
Quatro capas diferentes e igualmente lindas foram feitas pelo nosso artista Luiz Gustavo "Bacana" Bacan, mas apenas uma pôde ser publicada.
Um carro roubado. Levaram o "Bala de Prata" do nosso amigo Pablo Miyazawa.
Cinqüenta horas de jogo e um detonado com oito páginas de Skies of Arcadia Legends. Mama mia!
Dez minutos para escrever este monte de informações malucas.

Quem quer ser o Miyamoto?

Certo dia, lendo a matéria sobre **The Legend of Zelda: The Wind Waker** pensei o seguinte: Shigeru Miyamoto é um dos nomes mais importantes no mundo dos games, um grande criador. Então, conclui que ele também é um grande jogador, porque, além de criar, o legal é curtir o jogo. E a melhor parte dos jogos famosos, como **Zelda** e **Pokémon** são as descobertas que fazemos ao longo do game, as surpresas que vão aparecendo, se é que vocês me entendem. Mas se os melhores da Nintendo são feitos por Miyamoto, ele já conhece o enredo de cor e salteado, não deve ter graça nenhuma jogar. É como jogar **Ocarina of Time** sabendo que o Sheik é a Zelda, e que vai enfrentar a transformação de Ganondorf no final. E aí? Será que Miyamoto é feliz assim? Sem poder se divertir com cenas inesperadas e se espantar com cenas alucinantes? Coitado...Depois de tudo isso, decidi que DEFINITIVAMENTE não vou entrar em uma faculdade que me leve a produzir games futuramente, como era meu sonho....

Renan Milani Cipriano
São Paulo/SP

Acho que não é bem assim. O mais legal para Miyamoto deve ser ver a sua imaginação ganhando vida na tela em forma de videogame. A mesma coisa acontece no cinema. Ou você acha que os diretores não sabem o final do filme quando o estão rodando? Você sabia que até hoje Shigeru se diverte com Pikmin? E ele já conhece muito bem todos aqueles bichinhos.
Se você tem vontade de entrar para uma faculdade que ensine a fazer games, não deixe um detalhe tão pequeno como esse demovê-lo de sua idéia. Já pensou que legal vai ser quando você ficar sabendo que todo mundo ficou de boca aberta com alguma surpresa existente em um game seu?

A galera do Fórum

Como eu adoro o Fórum do site da **NW**, resolvi mostrar os principais usuários. Tenho certeza de que todos vão ficar muito felizes! Olha aí a "pequena lista": Detonator Orghun-TDC, TCube, Fox, Falco Lombardi, Gold Falcon, Giga_Bowser, Dodrio, StarFox, Dudz, Anúbis, Dr. Sembe Norimaki, D@VI_EV@, greatvicious, Nathan, REmaniaco, KenshinMau, Silvio Santos, Shadow, gusamaral, TäKµ¥ä, Captain Link 128, Dark_Tyranitar, Dr.Maximillian_Roivas, GNA_Cube, Bigatos, Mithrandir, Cube_man, Ultra Link, SunGuy, _Nielle_, Ikazuchisama Aoshi , Triforce Link, Zfan, Yami Yugi, Error File Not Found, Shadow_the_Hedgehog , IRON_MAIDEN, Megumi »»»»», Sr_Himura, super link , Blue-Eyes White Dragon, Spyder, MurfinNGC, onimusha, OSAMABINLADEN, BANJO_T, Tangy, Bob, Hugo , SPYTHY, cebolituz, Stider, Fernandocube, jango_fett, Tiggerzelda, Dark_Link, Harry Luigi, yuna, Lone Wolf, Supergojeta , Paul Luther, SMC, The Boss, Wren Junior, Zort Man,fernandow, DeusImortal, Zezin, sam_gc, Knuckles, Satan-, d.d.c, Hero_Link, Radaroff, ExtremeLink, Veran, Precco, Cubeboy, PS1COS3, Fla_pkmn, Link®, Ark, ganondorf, rafael222 e Maximilian Roivas

Felipe Lecina Marin (BANJO_T no Fórum)
São Paulo/SP

Grande Felipe! Poupou meu trabalho este mês mandando uma carta enorme que não precisa de resposta. Valeu mesmo, mano! Só quem não vai ficar contente são os usuários que você não listou. Se prepara para reclamações no Fórum até o fim da vida...

Fica comigo

Estou enviando este e-mail por dois motivos: 1) Não tenho absolutamente nada pra fazer. 2) Na minha cidade, existe pouca gente que gosta de games, por aqui isso ainda é considerado coisa de criança (eta povo ultrapassado, né?). E eu acabo tendo poucos amigos com quem conversar sobre isso, assim, recorro a você, ó **NW** querida! Por favor, publiquem meu e-mail para que as pessoas de Uberaba, que queiram um novo amigo, possam me encontrar. De preferência mulheres, minas, girls, muchachas, garotas!

Carlos Metroid
Uberaba/SP

Estava de mudança marcada pra Uberaba, mas meus planos foram por água abaixo. Como provavelmente não vou conhecer as mulheres, minas, girls, muchachas, garotas e etc., acho que não custa nada dar uma forcinha pra você. Só não vai ficar conversando só sobre videogames com elas porque é bem capaz você ser abandonado...

Detalhista

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los por esta excelente revista a qual compro todos os meses sem dó de gastar o quanto for. Mas aí vai a minha dúvida: na edição 25 vocês falaram na seção Gallery que Samus Aran tinha 1,83m e 70kg. Já na edição nº 52, vocês falaram que Samus tinha 1,87m e quase 90kg. Afinal, qual é o certo? Ela engordou e cresceu ?

Diogo Bueno
Brasília/DF

É porque agora ela está usando salto plataforma e sua armadura ganhou novos acessórios bem pesados. Mas na verdade, quem se importa? Ela é um mulherão de categoria e tem todo o nosso amor. Incondicionalmente. Ahh, e muito obrigado por ser tão mão aberta.

Onde está Wally Potter?

Eu sou uma superfã da revista e adorei saber que várias outras garotas gostam de games e que também a lêem. Já não me sinto tão só! Eu queria muito comprar o jogo **Harry Potter and The Sorcerer Stone**, para Game Boy Color, mas não o encontro em lugar nenhum. O que acontece?

Maíra Luna
São Paulo/SP

O jogo foi lançado no ano passado, Maíra. Não é de se admirar que você não o esteja achando. Ligue para nossos anunciantes e tente sua sorte. Quem sabe eles ainda não têm algumas cópias sobrando.

Interrogatório

1. Por que sua identidade é secreta?
2. Por acaso, pensa que eu acredito que a vida de um redator da **NW** é dura? Ficar comendo pizza o dia todo e jogando os games mais atuais. É ruim, hein?
3. Por que a Nintendo não pára de criar mais e mais Pokémon – um mais feio que o outro?
4. Posso visitá-los algum dia?
5. Por que a qualidade do novo **Zelda** caiu tanto? Miyamoto tá tomando muita cachaça, cerveja, ou o quê?

Pedro S. Rodrigues
Via e-mail

1. Porque eu sou muito tímido.
2. Você acha que é fácil não deixar a gordura da mussarela

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World – Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP: 01539-020 – São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

redação. Todo mundo opinando de maneira consciente em criar um partido político e lançar a candidatura de falta um nome para o partido e um slogan vencedor!

emporcalhar o joystick?
3. Porque a beleza está nos olhos de quem a vê.
4. Só se trouxer muita pizza e refrigerante. E bombons para as meninas.
5. Quem disse que a qualidade caiu? Você ainda não o jogou, como pode dizer tamanho absurdo? E o Miyamoto só bebe suco natural e um saquezinho de vez em quando.

Três perguntas trilegais da internet

Estou com algumas dúvidas sobre o site de vocês:
1. Quando vocês costumam atualizá-lo? Sei que é de mês em mês, mas gostaria de saber se é na 1ª, 2ª ou 3ª semana que fica tudo pronto (isso referente à revista do mês).
2. Entrei hoje no site e já está lá a edição de fevereiro, mas cadê o Hot Paint?! Pôxa, mandei um desenho tribacana (pelo menos assim o considerei) e ele não estava lá... mas quem disse que ele merece, né? Bom, de qualquer forma, ainda tenho esperança, mas, na verdade, queria mesmo ele na revista.
3. Como é que funciona o Fórum? Não consigo fazer nada!

Lucas Lima Fontana
Belo Horizonte/BH

1. Existe uma atualização mensal que é feita sempre que a edição do mês vai para as bancas. Normalmente no dia 15, mas, às vezes – por causa do final de semana –, ela pode entrar mais cedo ou mais tarde. Fora isso, existem algumas atualizações esporádicas em diversas seções do site.
2. É verdade. Quem disse que ele merece? Mas não fique triste, Lucas. Quem sabe da próxima vez que você mandar um desenho tribacana, alguém diga isso e ele acabe indo parar no Hot Paint. Os desenhos não possuem data certa para atualização, mas é sempre próximo da entrada da edição do mês.
3. É a coisa mais fácil do mundo! Se for a primeira vez que você estiver entrando, clique em "Register" e concorde com os termos do acordo clicando em "Agree". Depois, preencha o cadastro com seus dados, clique em "Submit" e você estará pronto para usar e abusar do nosso Fórum.

Bundão

Cara, fiquei revoltado ao ler a carta de um maluco da vida, um tal de Thales Perty. O cara não gostou de **Super Mario Sunshine**! Eu adorei esse jogo, zerei em quinze dias porque não parava de jogar! Ele até falou mal do Miyamoto! Se eu soubesse onde ele mora, perseguia esse cara! Como sei que vocês não vão publicar minha carta, eu posso falar isso: beijo na bunda e até segunda!

Yugo Motta Aragão
Rio de Janeiro/RJ

Calma aí, Yugo "Renato" Aragão! Não precisa partir pra violência, né? Assim como você tem o direito de adorar SMS, **o Thales também tem todo o direito de não gostar tanto assim. Nós aqui na redação achamos o game sensacional, tanto que dissemos que o Thales estava exagerando na pichação. Mas como a** NW **é uma revista democrática, todos têm espaço garantido por aqui. Beijo no umbigo e até domingo!**

Baixa ou não baixa?

Sou um grande fã do anime e do mangá **Cavaleiros do Zodíaco**. Gostaria de saber se a Nintendo tem previsão de algum game sobre o anime, mais precisamente sobre a saga de Hades para o GameCube (que espero ganhar ano que vem se o dólar baixar...) ou para o Game Boy Advance (esse eu tenho!).

Daniel Moscatel
Via e-mail

Eu não sou um Cavaleiro de Ouro pra adivinhar se ainda vai sair algum game da série para consoles Nintendo, Daniel. Mas a verdade é que as chances disso acontecer são bem remotas. Não há nenhuma previsão atualmente. Espero que pelo menos o dólar baixe e você consiga comprar o seu GameCube.

CARTA DO MÊS

Esta é para quem diz: "A Nintendo só lança jogos para crianças!" Minha infância, tecnologicamente falando, não foi das mais surpreendentes. Mas sempre tive um videogame para me acompanhar na época de ouro de **Donkey Kong**, **Metroid**, **Zelda**, **Mario**. Época em que ninguém reclamava de jogos de criancinha, porque éramos criancinhas mesmo.
Hoje crescemos, mas outra geração de crianças vai viver o que nós vivemos. E a Nintendo, ou qualquer outra empresa, não perderia um público tão grande.
Jogos que foram considerados infantis, atualmente parecem mais maduros: **Super Mario Bros.** hoje é **Super Mario Sunshine**. Com áreas 3D para serem exploradas por completo. **A Link to the Past** hoje é **Wind Waker**, naturalmente mais desafiador. **Metroid** passou de plataforma para exploração individual.
Os que dizem que faltam jogos para adultos precisam dizer o que realmente é um jogo adulto. Será que eles querem um jogo da Playboy? Lembrem-se de **007 Nightfire**, todos os games da série **Resident Evil**, **Eternal Darkness**, **Zelda**, **Metroid**... o que mais vocês querem? Mesmo com tudo isso, acredito que ainda há espaço para aqueles jogos infantis que nós adoramos um dia e que outras crianças adoram hoje.

Augusto Soares (Murfin)
Pirapora/MG

Isso me lembra de quando eu tinha mais ou menos 5 anos de idade e era obrigado a tomar banho com a babá. Eu dizia que já era grandinho e quem tomava banho com babá era criancinha. Hoje, tudo o que eu quero é uma babá pra me dar banho...
Meu bom amigo caipirapirapora Augusto fez uma indagação bastante pertinente. O que caracteriza um jogo infantil? São seus gráficos em estilo "bonitinho"? São seus personagens "engraçadinhos" que os "adultos" jogavam quando criança? A coisa que mais me irrita atualmente é quando estou jogando The Wind Waker **aqui na sala de jogos da redação e chega alguém que não entende nada de nada e diz: "Isto é jogo de criança". Só porque o game tem gráficos parecidos com um desenho animado, quer dizer que é infantil? Uma ou duas horas jogando essa maravilha e quem tem essa idéia de jerico acaba sofrendo uma lavagem cerebral. A mesma coisa aconteceu com** Super Mario Sunshine **na época de seu lançamento. O que importa se o Mario é um personagem que agrada mais ao público jovem se o game dele é divertido pra caramba? Quer um exemplo melhor do que** Animal Crossing, **que é um jogo que possui os gráficos mais "simples" de todos os tempos e que, mesmo assim, consegue hipnotizar completamente qualquer um que passe alguns dias naquela cidadezinha virtual? E o que dizer de vários clássicos nostálgicos que nos divertiam quando éramos crianças e que hoje são relançados? Vai me dizer que eles não são mais divertidos?**
Resumindo, a criancice não está nos games, mas sim nos olhos de quem a vê. Principalmente daqueles que acham que já estão grandes demais para tomar banho sozinhos. Continue mantendo viva a criança que existe dentro de você, Augusto. Se ela morrer, você será uma pessoa muito triste.



VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOTPAINT

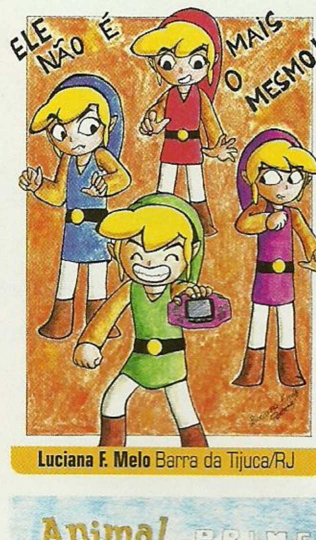
Veja os desenhos do mês de abril no endereço **www.nintendoworld.com.br/hotpaint**

Vencedor

RESIDENT EVIL
WARIO VERSION

Thomas Ítalo de Paula São Gotardo/MG

Prêmio: Uma **camiseta exclusiva Nintendo World**



Luciana F. Melo Barra da Tijuca/RJ





Victor Müller Ilha do Governador/RJ

Regulamento

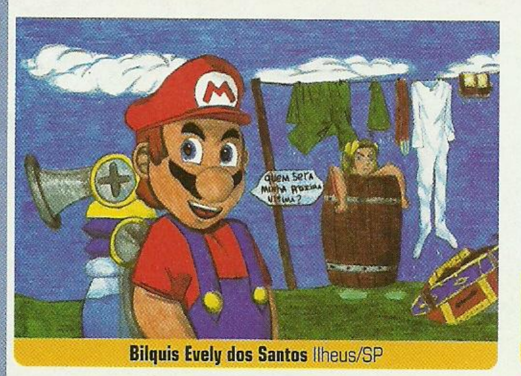
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

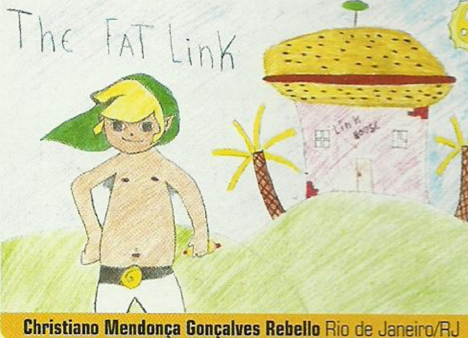
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

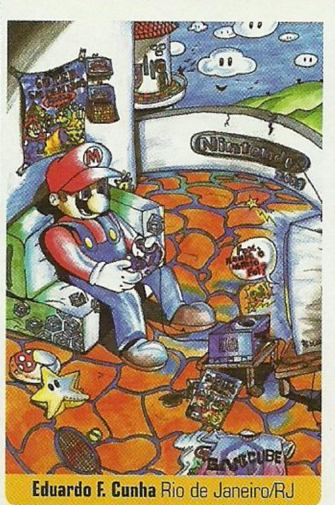
Boa sorte!



Bilquis Evely dos Santos Ilheus/SP



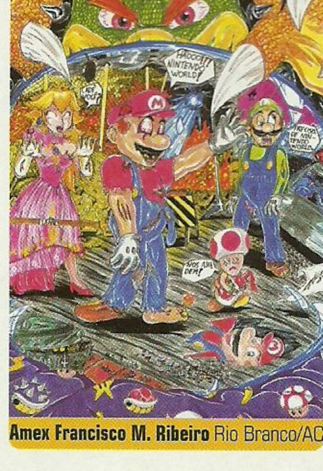
Christiano Mendonça Gonçalves Rebello Rio de Janeiro/RJ



Eduardo F. Cunha Rio de Janeiro/RJ



Yuri Granja Landim Recife/PE



Amex Francisco M. Ribeiro Rio Branco/AC



Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

André Martins
Gerente de Produto

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Cassiano Barbosa, Eric Araki, Fabio Michelin, Fabio Sentana, Gilsomar P. do Livramento, Nelson Alves Jr., Pablo Miyazawa, Renato Siqueira, Renato Villegas (textos)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO GRÁFICA
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira
Coordenadores de Produção

WEB
Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira Internet
Cadu Simões (Surfer)

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Alexandre Monti
Gerente de TI

André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins
Suporte Técnico

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

MARKETING
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

PUBLICIDADE
Luciana Cristina Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

NINTENDO WORLD, Edição 56, abril de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho
Heloísa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Te.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

ANER
Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**



Star Wars: Rogue Squadron 3

As X-Wings decolam outra vez!

Na penumbra, a Factor 5, que também desenvolve jogos para a Lucas Arts, vinha trabalhando em um novo título da franquia **Star Wars**. Finalmente, o nome foi revelado: **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 3**, para Game Cube. Este será o terceiro da série e o segundo lançado para o console.

A empresa é famosa por utilizar a tecnologia MusyX que, aliada ao Dolby Surround, confere aos games qualidade e potência de som incríveis. Essa combinação foi utilizada com grande sucesso no Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance e GameCube.

A E3, que acontece de 14 a 16 de maio, deve ser o momento durante o qual a Factor 5 espera derrubar o véu e apresentar novos detalhes deste grande título.

Star Wars: Rogue Squadron – N64

O primeiro game **Rogue Squadron**, lançado para o Nintendo 64, colocou os jogadores no cokpit de uma X-Wing e como um dos líderes das forças de elite na guerra contra o Império. Seu objetivo era voar pela superfície de diferentes planetas, pilotando naves como a X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Snowspeeder e até a Millenium Falcon e cumprir missões de combate.

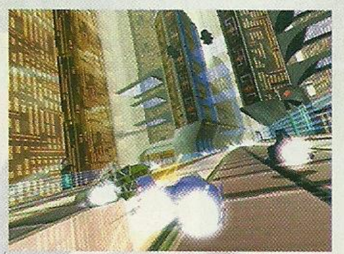
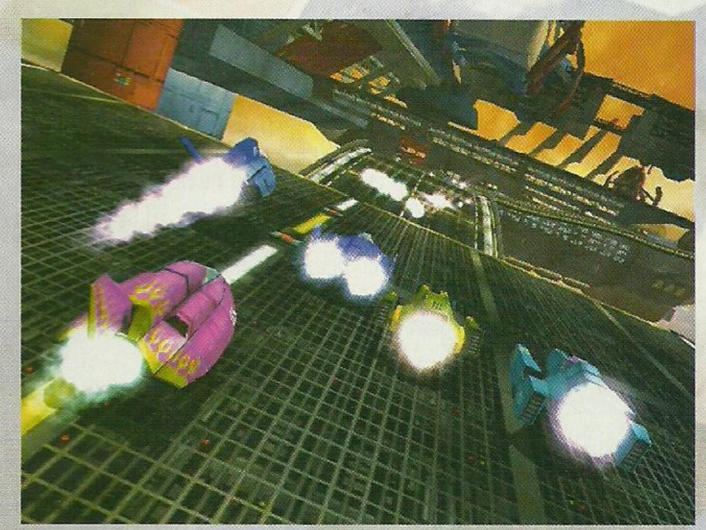
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2 – GC

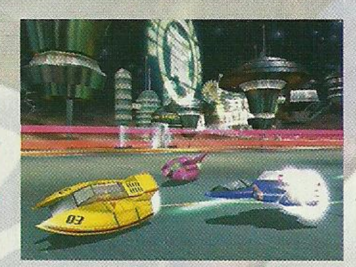
Sendo uma evolução natural do primeiro game, seus gráficos são infinitamente superiores, o número de naves disponíveis é maior e o MusyX reaparece turbinado com Dolby Pro Logic II. Além disso, **Rogue Leader** tem uma série de extras sobre a trilogia de **Star Wars**.

F-ZERO GC

Luz verde para os pilotos!

Depois de reviver no GameCube séries históricas como **Starfox**, **The Legend of Zelda**, **Metroid**, entre outros, chegou a vez de colocar na tela a adrenalina das corridas futuristas de **F-Zero**. A primeira aparição dos pilotos foi no Super Nintendo, em 1991. O título vendeu milhares de cópias. Anos mais tarde, o Nintendo 64 ganhou sua versão e deu sangue novo aos veículos mais rápidos dos videogames.
Nesses últimos meses, a versão de **F-Zero** para GameCube tem sido o principal assunto entre os jogadores japoneses e com site oficial no ar (http://f-zero.jp/home.html), as informações não param de pipocar. O trabalho que a Nintendo desenvolveu em conjunto com a Amusement Vision, uma das equipes do time Sega, está cogitado como um dos melhores de 2003.




Test-Drive e dobradinha no pódio
O primeiro teste do jogo aberto ao público foi feito na **The Word Hobby Fair**, uma feira que aconteceu nos arredores de Tóquio em janeiro deste ano. O estande da Nintendo possuía quatro consoles e, para jogar, os caras enfrentavam uma fila de duas horas. O game trará muitas surpresas como novas pistas, personagens e uma conexão inédita com a versão de Arcade e o uso do Memory Card.
F-Zero GC chegará às lojas nipônicas em maio e, nos Estados Unidos, em junho. Shigeru Miyamoto divide a produção de **F-Zero GC** com Toshihiro Nagoshi, um dos criadores de **Daytona US**, da Sega e não é novidade que essas duas cabeças são as mais importantes no atual mercado de videogames.




Felizes, Miyamoto e Nagoshi são os grandes responsáveis por toda essa expectativa. Vem coisa muito boa por aí! Você ainda dúvida?



INTERMINAVELMENTE ZELDA!

Miyamoto confirma novo game de Link para GBA

Em uma entrevista à imprensa holandesa, Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma confirmaram que um novo episódio da série **Zelda** está em desenvolvimento para o GBA. Mais uma vez, o time Flagship, da Capcom, está responsável pela nova aventura, sob a supervisão da divisão EAD da Nintendo. Já familiarizada com a série, a equipe desenvolveu os dois títulos de GBC, **Oracle of Ages** e **Seasons**, e também a adaptação de **A Link to the Past** para GBA, que acompanhou a nova aventura Multiplayer **The Four Swords**.

O novo game, ainda sem título definido, já está em desenvolvimento desde 2001, mas foi temporariamente parado em favor da conversão do game de Super NES para o portátil 32-bit. Isso significa que o game já está em fase avançada de desenvolvimento e deve aparecer em versão final durante a E3 deste ano.

Questionado sobre novos games para o portátil e para o GameCube, Miyamoto encerrou a entrevista declarando: "Nós teremos muitos novos games para vocês na E3!". Parece que será um grande ano para os fãs da Nintendo.







Terror em alta!

Capcom anuncia novo RE para GameCube

A Capcom confirmou a informação de que um novo game Resident Evil **será lançado para GameCube após a versão** RE4**. A informação foi divulgada por uma publicação francesa especializada em videogames e revela os planos de continuidade da série no console da Nintendo. Nenhum detalhe sobre o game foi revelado, mas espera-se que a empresa apresente algo palpável na E3 2003, que acontece de 14 a 16 de maio.**

É pic, é pic, é hora...

Pikmin 2 terá modo Multiplayer

A Nintendo divulgou as primeiras imagens de **Pikmin 2** e, a continuação da saga do capitão Olimar terá um modo Multiplayer. A criação de Shigeru Miyamoto inovou em gênero e jogabilidade: o herói comanda um exército de criaturas-planta na busca das 30 peças que se espalharam pelo planeta após a queda de sua nave. A novidade para a segunda versão do título, será o modo Multiplayer e a aparição de um companheiro para o solitário viajante espacial. **Pikmin 2** ainda não tem data para estrear.



Parceiros da vida!

Acordo renderá mais de 20 títulos

Nintendo e EA anunciaram um acordo para a produção de mais de 20 novos títulos para GameCube. Para garantir a qualidade (o que já é inquestionável, vindo da EA) e também a criatividade no conteúdo exclusivo, Shigeru Miyamoto estará ligado à empresa como conselheiro.

A EA pretende lançar, no período de um ano, 20 títulos dos selos EA SPORTS (de **Madden**, **Tiger Woods** e **FIFA**), EA GAMES (de **Medal of Honor**, **The Sims** e **007**) e EA SPORTS BIG (de **SSX**, **Freekstyle** e **NBA Street**), e muitos deles vão se beneficiar da conectividade entre GameCube e GBA.





Nintendo®

EA SPORTS

N-BITS

•Kirby's Air Ride **é o título provisório para a aventura solo do personagem que será lançada para GameCube. Em uma das imagens divulgadas, Kirby aparece montado em uma estrela e em alta velocidade.**



•**A herdeira da SNK, Playmore, divulgou a lista de seus próximos lançamentos no Japão. Entre os títulos anunciados, algumas surpresas agradáveis para o portátil GBA:** Metal Slug, SNK vs. Capcom **e um novo** King of Fighters.

•**A produtora inglesa SCI Games informou que está desenvolvendo um game baseado em Futurama, o desenho animado criado por Matt Groening (o pai de Os Simpsons), para GameCube. Com data de lançamento prevista para junho deste ano, o game de ação/plataforma 3D trará quatro personagens principais – Fry, Bender, Leela e Dr. Zoidberg – em viagens por vários planetas e até através do tempo.**



•The Legend of Zelda: The Wind Waker **vendeu nos Estados Unidos 560 mil cópias só na pré-venda.**

•**O lançamento do GBA SP, em versão americana, aconteceu em 23 de março e a Nintendo espera repetir o sucesso das vendas no Japão. O portátil é o mais procurado por lá e já está próximo das quinhentas mil peças comercializadas.**

Os mais velozes

Mario Kart e novo Sonic estarão na E3

A revista japonesa Famitsu Cube & Advance confirmou a presença do título **Mario Kart**, para GameCube, na E3 2003. Além desse, o presidente do Sonic Team, Fuji Naka, prometeu mostrar um novo game do Sonic, também para GameCube, no mesmo evento.



O mercado ferve!

Nintendo e ATI juntas novamente

A ATI Technologies, líder no desenvolvimento e na criação com gráficos 3D, assinou um contrato com a Nintendo para trabalhar em novas tecnologias para videogames. Não ficou claro se a parceria vai gerar o ship da próxima geração de consoles – GameCube 2 – da Nintendo, mas as chances são grandes.

Snake na Nintendo

Metal Gear Solid confirmado para GameCube

A Konami confirma o lançamento de uma versão do game de espionagem Metal Gear Solid para GameCube. A empresa mantém segredo sobre o título e não revela se será uma conversão de antigos jogos de Snake ou se será um game totalmente novo.

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Interagir é preciso

Peguei o bonde, ou melhor, o trem de **Animal Crossing** andando. Enquanto todo mundo está terminando **Metroid Prime** ou mergulhando em **Zelda: The Wind Waker**, eu ainda estou acumulando Bells para comprar um tapete mais bonito, uma roupinha do Super Mario e uma machadinha inquebrável. Viciei total. Até fui obrigado a trapacear: como os habitantes da vila dormem durante a madrugada (e eu só jogo de madrugada), fui obrigado a adiantar em doze horas o relógio interno do GameCube. Só para poder me relacionar com os outros habitantes!

É incrível que tanta gente tenha criticado **Animal Crossing**. Para mim, é pra isso que os videogames foram feitos: não só para entreter, mas também para criar interação ao jogador. Aliás, essa é uma palavra cada vez mais constante no vocabulário de quem curte games. O jogador atual (eu, você, seus amigos) não quer ter uma relação unilateral com a máquina. Títulos nos quais você explora mundos e enfrenta monstros sozinho não estão com nada. A gente quer interatividade com o mundo. Videogame deixou de ser aquela experiência "nerd" individual (lembra a imagem do cara solitário trancado no quarto escuro por dias?) para se tornar cada vez mais coletiva.

Por isso mesmo, games de tiro em primeira pessoa, estratégias em tempo real, RPGs online e idéias novas como **Animal Crossing** estão tão em alta atualmente. Todo mundo quer entrar de cabeça na história, para ser obrigado a tomar decisões e se envolver mais, tanto com personagens quanto com jogadores de carne e osso. Visitar a cidade de um amigo em **Animal Crossing** com um cartucho de memória é só uma minúscula possibilidade do que poderá ser feito no futuro. A estratégia online da Nintendo para o Cube, apesar de ainda obscura, promete muitos passos à frente no entretenimento digital. Dá pra imaginar o nível de interação possível na versão online de **Pokémon**? São tantas possibilidades, que não estamos nem perto de compreender como serão os videogames nos próximos anos. O esquema é se manter sempre ligado – literalmente.

Concordou? Discordou? Escreva para pablo@conradeditora.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MARÇO DE 2003

- THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER GAMECUBE
- POKÉMON RUBY/SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
- SKIES OF ARCADIA LEGENDS GAMECUBE
- RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC GAMECUBE
- VEXX GAMECUBE
- METROID PRIME GAMECUBE
- CRASH BANDICOOT: N-TRANCED GAME BOY ADVANCE
- WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION GAMECUBE
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME GAMECUBE
- METROID FUSION GAME BOY ADVANCE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
- RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
- F-ZERO GC GAMECUBE
- ADVANCE WARS 2 GAME BOY ADVANCE
- SECRET OF MANA: NEW PROMISE GAME BOY ADVANCE
- MARIO 128 GAMECUBE
- PIKMIN 2 GAMECUBE
- IKARUGA GAMECUBE
- MARIO KART GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Super Mario Sunshine (GameCube)
Prêmio para o vencedor:
Uma camiseta exclusiva Nintendo World
Envie suas cartas até:
20 de maio de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.



1. **Qual o nome do equipamento utilizado por Mario para limpar a ilha?**
2. **Quantos Shines existem no jogo?**
3. **O que é que Mario foi fazer em Isle Delfino?**
4. **Quem é o chefe final do jogo?**
5. **Qual é o total de moedas azuis encontradas no game?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER MARIO SUNSHINE**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Metroid Fusion: Eduardo da Silva Martins, Caxias do Sul/RS
Respostas: 1. Por causa da vacina Metroid, 2. Adam Malkovich, 3. Sete, 4. Dachola e Etecoons, 5. Vinte

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



abril/maio

Backyard Baseball
Barbarian
BattleBots
Big Mutha Truckers
Burnout 2: Point of Impact
City Racer
Conflict: Desert Storm
Cubix: Robots for Everyone
Def Jam Vendetta
Enter the Matrix
F1 Career Challenge
Finding Nemo
Grooverider: Slot Car Thunder
High Heat Baseball 2004
Ikaruga
Lost Kingdoms II
Mega Man Network Tranmission
Motor Trend Presents Lotus Challenge
NBA Street Vol. 2
Rally Championship
Red Faction II
Resident Evil Code: Veronica
Speed Kings
Splinter Cell
Tankers: Smoking Barrels
The Hulk
Top Angler
Tube Slider
Wario World
X2: Wolverine's Revenge

abril/maio

Advance Wars 2
Blackthorne
Bruce Lee: Return of the Legend
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
Castlevania: Aria of Sorrow
Clu Clu Land-e
Crazy Taxi: Catch a Ride
Disney Princess
Donkey Kong 3-e
Golden Sun: The Lost Age
Golf-e Nintendo
Grand Theft Auto III
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak
Jet Grind Radio
Lufia: The Ruins of Lore
Rock 'n Roll Racing
Rugrats Go Wild
Space Channel 5
Splinter Cell
The Incredible Hulk
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero
Wario Ware, Inc: Mega Microgame$
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

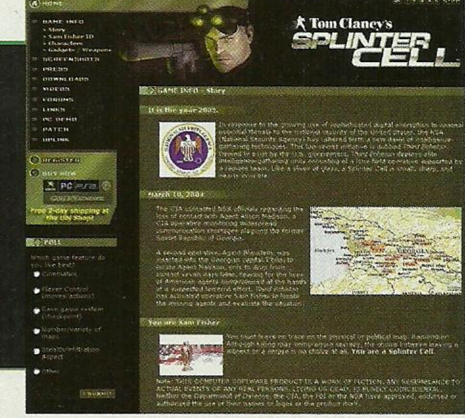
Que surpresa você acha que a Nintendo vai revelar na E3 deste ano?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

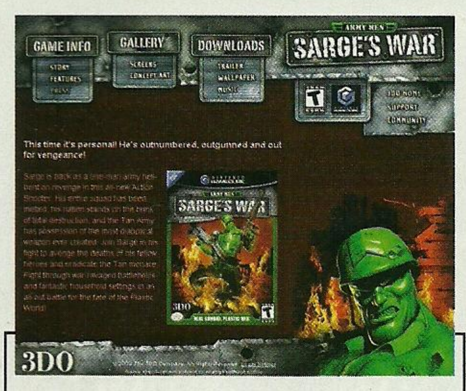
Espionagem na rede!

***Splinter Cell* estréia nos consoles Nintendo**

Se você procura mais informações e muitos detalhes sobre o jogo **Tom Clancy's Splitter Cell**, eis um site caprichado com absolutamente tudo o que você deseja. Além de um visual agradável, o site oferece consulta ao enredo, ficha dos personagens, lista ilustrada de comandos, wallpapers, vídeos e muito mais. Isso sem contar os efeitos visuais 3D encontrados em todas as seções. Não perca a chance de ficar por dentro de toda a espionagem de **Splinter Cell** para GameCube e Game Boy Advance!

http://www.splintercell.com.br



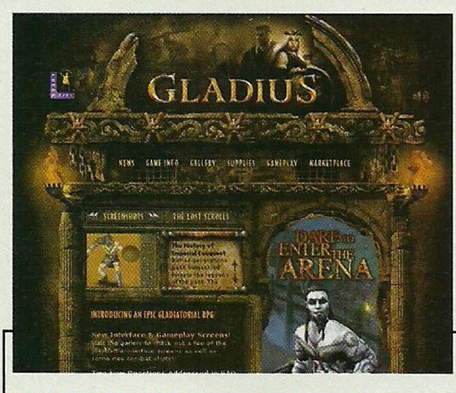


Heróis de brinquedo

Jogar Army Men é como brincar no quintal de casa!

As brincadeiras com soldadinhos de plástico não são só para as crianças, mas para os marmanjos também. Este site tem tudo para você se orientar em **Army Men: Sarge's War**, game que será lançado para GameCube. Aqui você encontra bastante informação, tudo de maneira divertida e dinâmica. Além de cohecer o QG e fazer o download de wallpapers, você também pode baixar as músicas do jogo em MP3 e curtir numa boa.

http://www.3do.com/armymen/sargeswar/

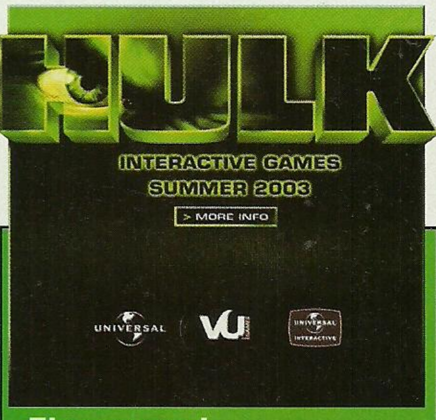


Gladiadores em guerra!

Site leva você para dentro da arena

Ao entrar nesta página você já sente todo o clima do jogo, muito bem representado no visual do site, algo típico da Lucas Arts. Os ícones têm todo um capricho especial de efeitos visuais em suas seleções e o conteúdo é completo, com vídeos, imagens, ilustrações, personagens em 3D e outros detalhes. É um museu digital sobre os grandes gladiadores.

http://www.lucasarts.com/products/gladius/index.html



Ele esmaga!

Hulk ganha um site para seus games

Assim como o filme deixou os fãs curiosos, veio a questão... e o jogo, como será? Bem, essa pergunta deve ser respondida em breve no endereço eletrônico dedicado às versões gamísticas da fera esverdeada. Por enquanto, você confere apenas algumas informações sobre jogo, que será lançado para GameCube e GBA, e fique de olho, pois as atualizações vão pintar.

http://www.hulkgames.com



Deu briga no show!

Astros do rap participam de jogo de luta livre

Em breve, para GameCube, estará chegando um jogo de luta livre que vai levantar a galera na platéia. **Def Jam: Vendetta** reúne profissionais do gênero musical rap que atuam nos Estados Unidos. São caras pouco conhecidos no Brasil, como Ludacris, N.O.R.E., Method Man e Scarface, mas que fazem muito barulho lá fora. O site é bom, embora um pouco lento para carregar as janelas de informação. Navegando, você fica conhecendo a história de cada um dos lutadores participantes, que lutam por dinheiro para pagar as dívidas. Um papel de parede invocado está disponível no site e a trilha sonora do jogo promete muita "pancada"!

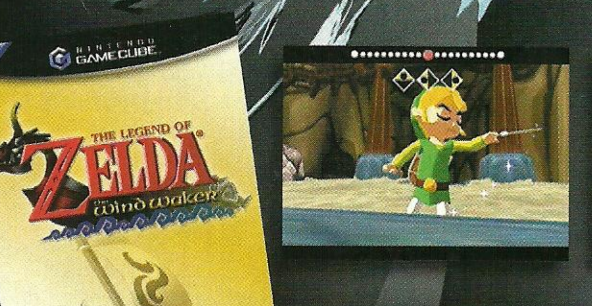
http://www.ea.com/easportsbig/games/defjamvendetta/home.jsp#

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

THE LEGEND OF ZELDA®
the Wind Waker™

Na compra de Zelda Wind Waker
você leva **Grátis**
uma camiseta.

Promoção por tempo limitado







www.zelda.com



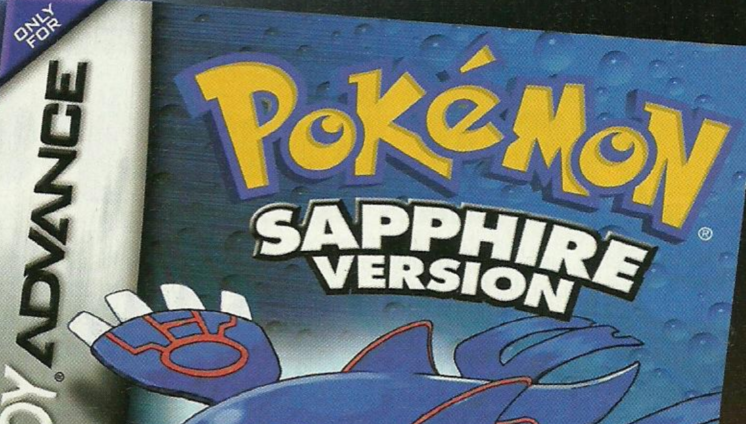
NINTENDO GAMECUBE™

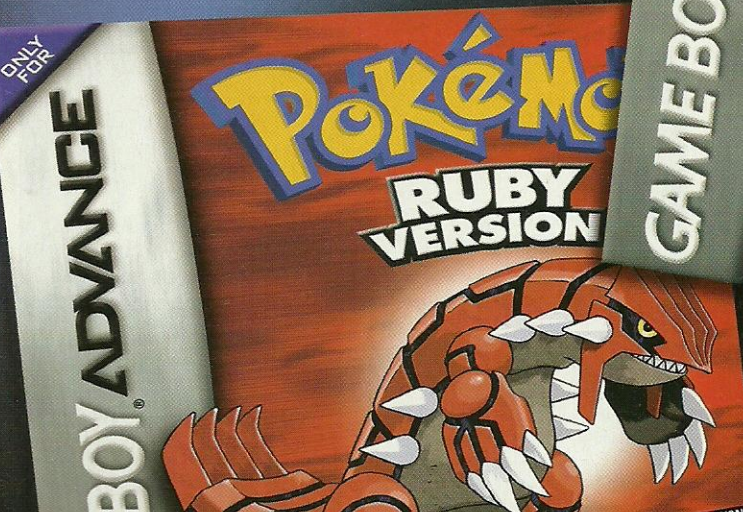
disponível a partir de abril

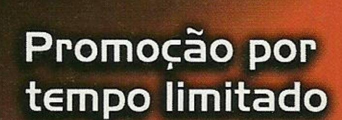
Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer

novo

Na compra de Pokemon Sapphire ou Ruby você leva **GRÁTIS** uma camiseta











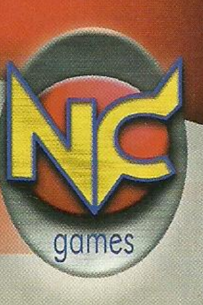




www.pokemon-games.com

disponível a partir de abril





Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - RJ, Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletronicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...

Os games que foram destaque no mês de março!

O mês de março foi muito favorável para nossa seção Spotlight. Selecionamos a nata entre os games anunciados no período. Nosso destaque fica com o espião Sam Fisher e a versão de **Splinter Cell** para Game Cube e GBA. São telas impressionantes de um game idem. A Ubi Soft vem se destacando a cada ano e quem ganha com isso somos nós, jogadores de plantão. Outra promessa da empresa é a nova versão anunciada do clássico **Prince of Persia**. A página ao lado está pegando fogo!

Tom Clancy's Splinter Cell

O agente Sam Fisher estréia em dose dupla nos consoles Nintendo no dia **8 de abril** (a Ubi Soft adiantou o lançamento do jogo, que estava marcado para 6 de maio) e os fãs da espionagem vão receber um dos melhores games do gênero. Com o mesmo profissionalismo do agente 007, Sam trabalha para o governo e só é convocado para serviços ultra-secretos.
Seu objetivo é infiltrar-se no território inimigo e cumprir sua missão sem ser visto, usando técnicas ninjas de se mover pelas sombras, equipamentos que só os espiões têm e, se preciso for, o cara ainda tem permissão para matar. Ação, estratégia, beleza gráfica, jogabilidade fenomenal e, principalmente, muita criatividade fazem de **Splinter Cell** um game imperdível.



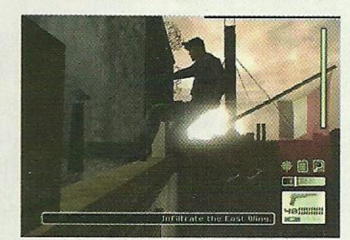


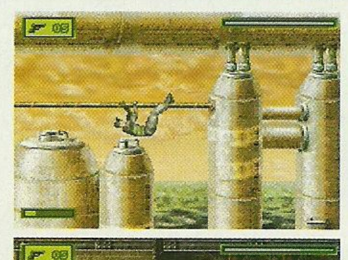


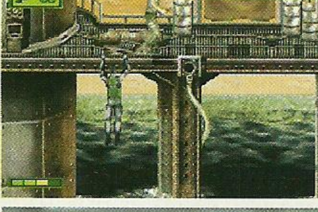






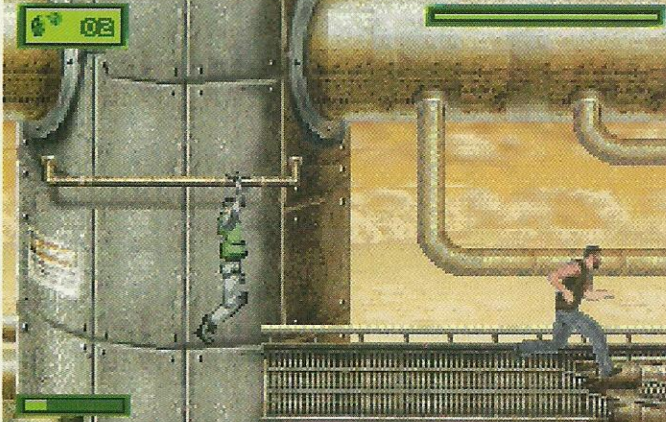








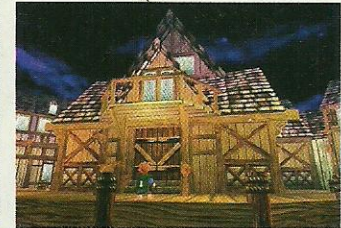




A conexão entre GBA e GameCube trará elementos exclusivos para os consoles Nintendo

The Hobbit

A Sierra Entertainment liberou novas imagens do game The Hobbit, que vai contar as aventuras de Bilbo Bolseiro pela Terra-média e mostrará um pouco mais do que aconteceu antes da Saga do Anel. O título também será lançado para o Game Boy Advance, ambos no **segundo semestre de 2003**.



Pitfall Harry

As aventuras de Pitfall Harry começaram no Atari 2600 e, com o passar dos anos, o herói da floresta perdeu sua aparência de palito de fósforo, ganhou ambiente 3D e agora dará mais um passo no ciclo de evolução com uma versão para GameCube. O caçador de tesouros viaja pendurado em cipós, nada em rio de piranha e salta sobre a cabeça de crocodilos em um estilo inconfundível. **Lançamento no segundo semestre de 2003**.




Final Fantasy: Crystal Chronicle

Depois de muitos anos sem os jogos da Square nos consoles Nintendo, aos poucos os saudosistas vão sendo apresentados à nova "Fantasia Final". Já são conhecidos os inimigos: Lizardmanking, Lizardman, Cockatrice, GiantCrab, Goblin e Coeurl. Quatro jogadores poderão estar em ação ao mesmo tempo e o jogo possuirá conexão com a versão do portátil GBA. **Lançamento americano para o final de 2003**.






Shining Soul 2

Há pouco tempo, a Sega colocou no mercado americano o RPG Shining Soul e a continuação da aventura chegará em breve. **Shining Soul 2** mantém o estilo 2D clássico, com batalhas em tempo real e, provavelmente, muita exploração num jogo gigantesco. **Lançamento no segundo semestre**.





Advance Wars 2: Black Hole Rising

A primeira versão do jogo, lançada em 2002, figurou no primeiro lugar em diversas listas de melhores games do ano para GBA. O combate acontece por terra, ar e mar, o jogador comanda seu exército de maneira a anular a estratégia inimiga e segue dominando novos territórios. **Lançamento em maio de 2003**.





Final Fantasy Tactics Advance

Com um enredo diferente, menor e mais simples, o jogo não é uma adaptação da versão lançada para PlayStation tempos atrás, mas uma nova aventura. Com as melhorias, o game ficará mais dinâmico, sem muitos contratempos em mais ação. O título apresentará uma infinidade de novas invocações no portátil, com gráficos nítidos e jogabilidade perfeita. Ideal para os estrategistas. **Lançamento para o final de 2003**.





Prince of Persia: The Sands of Time

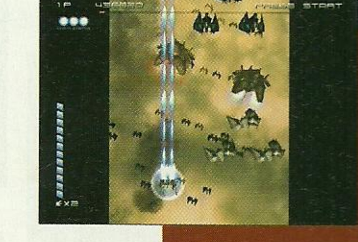
O estúdio da Ubi Soft de Montreal, também responsável pelo desenvolvimento de Splinter Cell, trabalha em uma versão sombria de Prince of Persia. O jogo conta a história dramática de um príncipe que, depois de ser traído pelo seu vizir, usa um punhal mágico para libertar as perigosas Areias do Tempo. O jogador incorpora o infortunado príncipe e deverá recapturar as Areias do Tempo e restabelecer a paz na Terra. A arquitetura dos cenários será fiel à região persa, bem como os trajes e os animais. **Lançamento previsto para o final de 2003**.



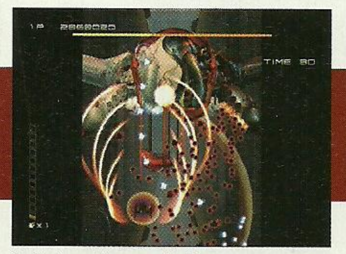


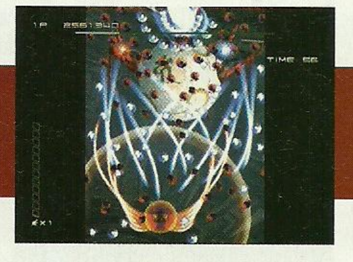

Nave solitária enfrenta exército inimigo e uma chuva de tiros no espaço!

Houve uma época em que podíamos jogar games como **1942**, **Salamander**, **Gradius**, **Darius**, **R-Type**, **U.N. Squadron**, **Raiden** e **Axelay**. O que esses títulos têm em comum? Todos são clássicos absolutos de um gênero atualmente esquecido: o Shooter. Quem não lembra a emoção de assumir o cockpit da sua nave e encarar hordas de espaçonaves e monstros alienígenas, coletando Power-Ups e esquivando-se de chuvas de tiros? E é exatamente essa emoção que a Treasure deseja reviver com **Ikaruga**, o game que nasceu nos Arcades japoneses no final de 2001.













A lei universal dos opostos

A jogabilidade de **Ikaruga** é baseada em um princípio bem simples: existem duas polaridades, o branco e o preto, que se repelem e regem a todos os elementos do game. Essa dualidade se manifesta, em primeiro lugar, na sua nave, que alterna entre os dois atributos ao toque de um botão. Similarmente, existem inimigos brancos e pretos, que disparam raios e projéteis de acordo com suas cores.
Esse sistema começa a ficar interessante quando você descobre o funcionamento da atração e repulsão dos dois pólos. Sua nave é destruída quando atingida por um projétil de cor oposta (não há energia, apenas um disparo mata) e absorve tiros de mesma cor, preenchendo uma barra que possibilita uma rajada de raios teleguiados. Nos inimigos, seus disparos de cor oposta consomem a energia deles rapidamente, enquanto os tiros de igual polaridade têm menor eficiência, mas faz com que os inimigos se desfaçam em muitas partículas de mesma cor para você absorver. O conceito ganha seu toque final com o sistema de combos. Para iniciar uma seqüência, é necessário destruir três inimigos seguidos da mesma cor e, para sustentar o combo, basta manter esse encadeamento. Dessa forma, os pontos obtidos vão sendo multiplicados e seu placar vai às alturas.

Tamanho não é documento

Parece que a simplicidade é palavra de ordem em **Ikaruga**. Mas isso é totalmente positivo, como você pôde perceber pela jogabilidade dinâmica. Nas fases, a fórmula é repetida: são apenas cinco estágios, mas cada um é único e de design genial. Você vai ter que treinar muito para chegar ao desfecho do game e, quando realizar essa façanha, ainda poderá jogar novamente repetidas vezes para melhorar o seu desempenho e enviar a sua pontuação para um ranking mundial online (não é preciso conectar o GameCube, o próprio jogo gera uma Password para você inserir no site oficial).
Além dos já conhecidos modos Arcade (nas dificuldades Easy, Normal e Hard), Tutorial e Practice, essa nova edição trará dois modos inéditos de jogo. O primeiro, Conquest, permite que você jogue pequenos segmentos do game para dominar progressivamente cada fase, inclusive com opção para jogar em câmera lenta e assistir ao demo perfeito dos programadores. O segundo é o Challenge, em que você joga sem Continues, e ganha a Password para colocar o seu nome no ranking mundial online.
Além do design primoroso, **Ikaruga** é um festival visual e sonoro imperdível. Para aqueles que gostam de testar suas habilidades, este é um dos games mais desafiadores que chegará às massas ocidentais pelas mãos da Infogrames. Aproveite!



Publisher: Infogrames
Desenvolvimento: Treasure
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos
Lançamento: abril de 2003





Uma aventura indispensável para os apreciadores de RPG

Lufia – The Ruins of Lore é o mais novo capítulo na saga de Lufia e também o primeiro game da série a ser lançado para o GBA no Ocidente. O título foi desenvolvido pela Atlus, a mesma empresa que lançou o excelente **Tactics Ogre: Knight of Lodis**, mantendo o estilo já tradicional da empresa que vem na cola de softhouses famosas como Square e Enix.







Sobre as ruinas de Lufia

A história do Lufia contada no GBA apresentará as aventuras de Eldin, Torma e Rami. Eles precisam resolver o mistério das ruínas antigas e impedir a ressurreição de uma criatura demoníaca.

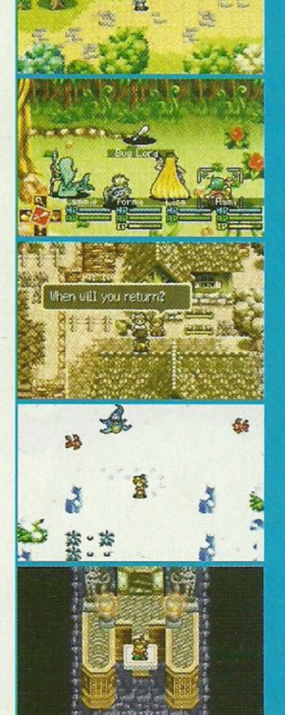
A nação militarista de Gratze lançou ataques a reinos vizinhos, sob o comando de Ragule, um estrangeiro que caiu nas graças do rei. As forças de Gratze querem localizar e reunir espírito e corpo do lendário monstro que foi selado há séculos. Ragule quer o poder para si próprio para dominar o mundo e ele não medirá esforços para isso, tirando vidas inocentes e deixando tudo em ruínas. No entanto, Rubius, uma garota de Nazarre, viaja pelo mundo contando a história da terrível fera das ruínas e durante uma de suas viagens ela encontra Eldin e seus amigos. É quando decidem formar um grupo para salvar o mundo. O jogador poderá levar até oito personagens no grupo e capturar uma grande variedade de monstros que lutarão ao seu lado. Todos ganharão experiência, aprenderão novas técnicas e assumirão formas mais poderosas. Como em **Tactics Ogre**, será possível usar onze classes distintas para moldar as técnicas de cada personagem. Eles poderão se tornar aprendizes (de magos, lutadores, ladrões e espadachins) em diversas técnicas.



Publisher: Atlus
Desenvolvimento: Taito
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: abril de 2003

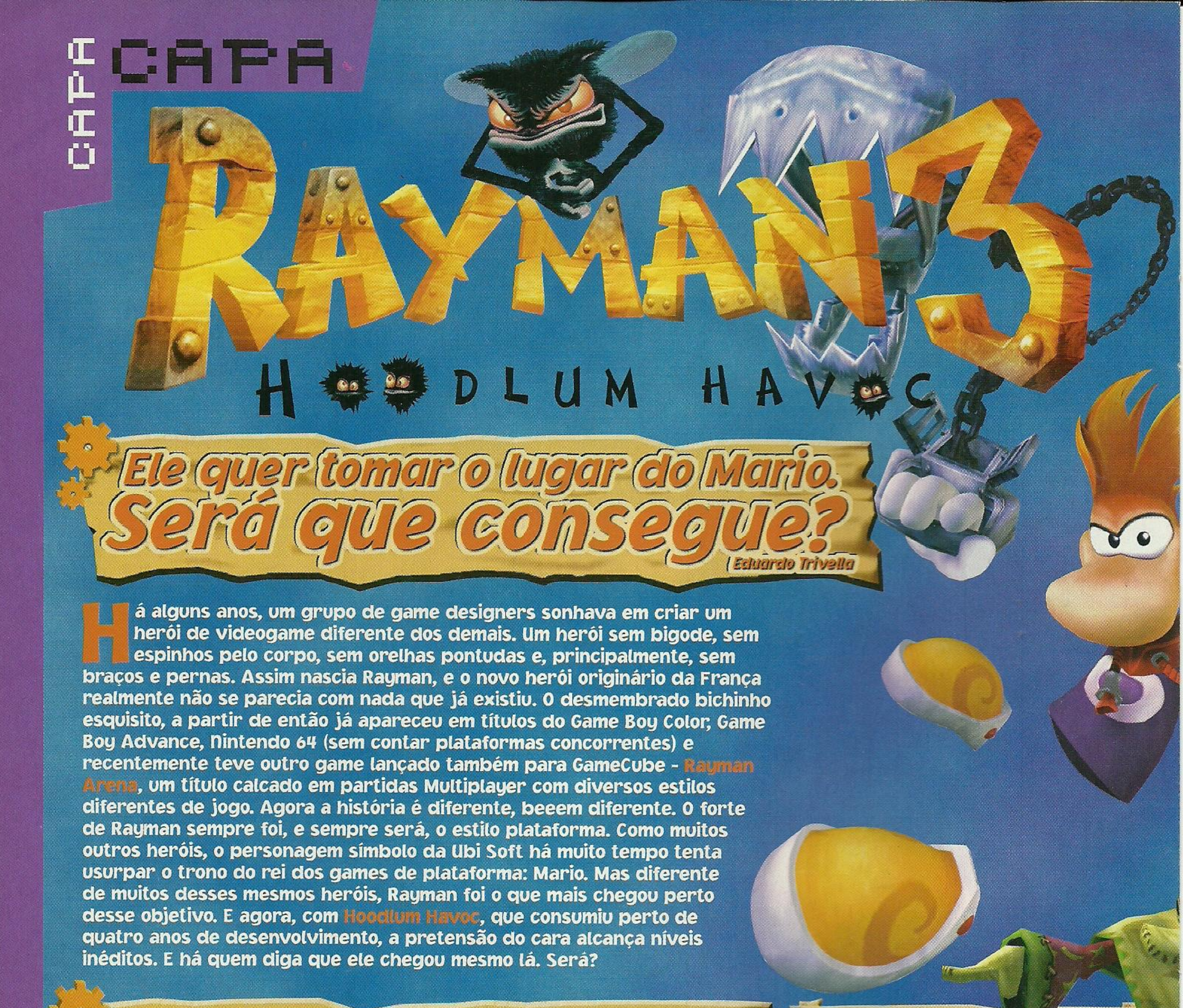
Um labirinto sem fim para quatro jogadores

The Ruins of Lore virá com um sistema de batalha dinâmico permitindo aos personagens encararem as lutas ou simplesmente fugirem. Olhando o inimigo à distância é só não se aproximar, assim você evita de ser transportado para o campo de batalhas. Os gráficos do jogo lembram muito os antigos RPGs lançados para Super Nintendo, com jogabilidade simples em 2D e visual colorido, mas com efeitos em Mode Seven. Na jornada, os três caçadores de tesouro passarão por ilhas esquecidas, cavernas misteriosas e também viajarão no tempo para visitar o passado. A trilha sonora comporta músicas de bom gosto e ajudam a empolgar o jogador. Entre as novidades está a Ancient Cave, uma caverna que possui sessenta fases diferentes. Cada vez que o jogador entra na caverna, novos labirintos são gerados aleatoriamente em um sistema chamado Dungeon Generator (gerador de labirintos). Aventurando-se dentro da Ancient Cave o jogador poderá encontrar itens secretos e muito poderosos. Já com o uso do Cabo Game Link, pode-se colocar até quatro jogadores na Ancient Cave e fazer troca de monstros com os amigos. A versão "teste" do jogo possuía um bug no sistema de batalhas, mas a equipe de produção já disse que esse "problema" foi corrigido e não aparecerá nos cartuchos que chegarão às lojas no dia 24 de abril. **Lufia** para GBA é mais um título imperdível da série de RPGs do portátil da Nintendo.




RAYMAN® 3
PROCURA-SE
GANHE essa camiseta exclusiva na compra do Rayman 3 Game Cube!
RAYMAN 3
NINTENDO GAMECUBE
RAYMAN 3
Ubi Soft
www.raymanzone.com
disponível a partir de março
NINTENDO GAMECUBE™
Ubi Soft
Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer


The Sims™
Ganhe esta camiseta exclusiva na compra do The Sims™ para NINTENDO GAMECUBE™
disponível a partir de abril
MAXIS
www.thesims.com
EA GAMES
Challenge Everything™
NC games
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

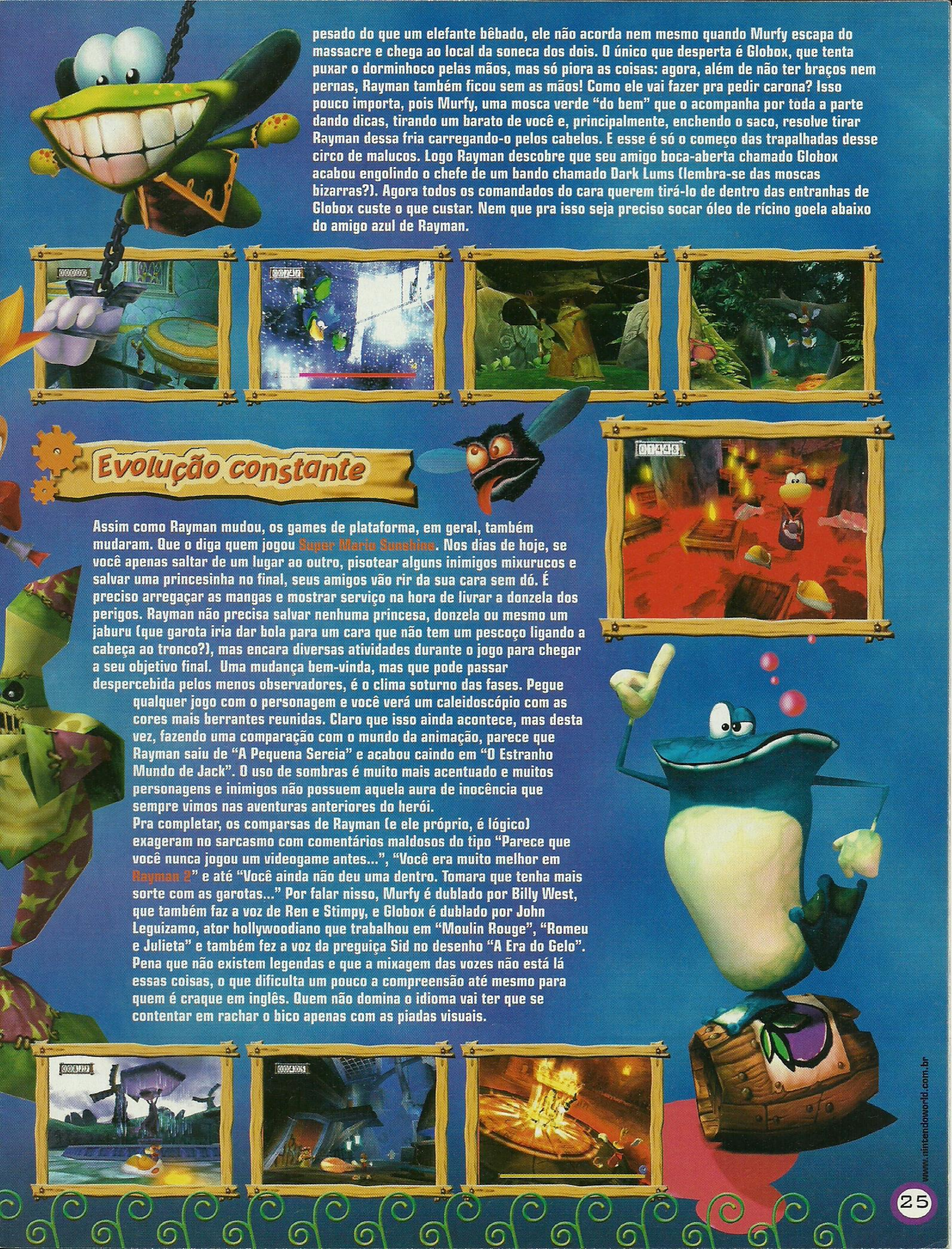
Ele quer tomar o lugar do Mario. Será que consegue?

Eduardo Trivella

Há alguns anos, um grupo de game designers sonhava em criar um herói de videogame diferente dos demais. Um herói sem bigode, sem espinhos pelo corpo, sem orelhas pontudas e, principalmente, sem braços e pernas. Assim nascia Rayman, e o novo herói originário da França realmente não se parecia com nada que já existiu. O desmembrado bichinho esquisito, a partir de então já apareceu em títulos do Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo 64 (sem contar plataformas concorrentes) e recentemente teve outro game lançado também para GameCube - Rayman Arena, um título calcado em partidas Multiplayer com diversos estilos diferentes de jogo. Agora a história é diferente, beeem diferente. O forte de Rayman sempre foi, e sempre será, o estilo plataforma. Como muitos outros heróis, o personagem símbolo da Ubi Soft há muito tempo tenta usurpar o trono do rei dos games de plataforma: Mario. Mas diferente de muitos desses mesmos heróis, Rayman foi o que mais chegou perto desse objetivo. E agora, com Hoodlum Havoc, que consumiu perto de quatro anos de desenvolvimento, a pretensão do cara alcança níveis inéditos. E há quem diga que ele chegou mesmo lá. Será?

Em boca fechada não entra mosca

O século 21 mal começou e já podemos ver vários sinais de que o mundo está realmente mudando: poder paralelo, terrorismo, invasão do Iraque e... um novo Rayman! Apesar de sua característica mais gritante (a falta de braços e pernas) estar evidente logo de cara, este é um Rayman diferente daquele que você conhece. Mais mordaz, mais sacana e muito mais poderoso. E mais tecnológico também. Logo na abertura, a música que se ouve é um rappão nervoso dando a entender que Rayman é um cara descolado e que está chegando pra causar. Se você não apertar nenhum botão e deixar rolar, vai começar a ver algumas coisas de que Rayman é capaz. Mas assim não tem graça. O legal é ir vendo tudo isso enquanto joga, pra não estragar a surpresa. Por isso, aperte logo Start e entre na festa psicodélica de Hoodlum Havoc! A primeira cena já dissipa qualquer dúvida sobre qual game está rodando no GameCube: bizarrias como moscas peludas que em bandos arrancam o couro de um ser parecido com um ornitorrinco gigante e que depois se transformam em um mulambo de chapelão estilo faroeste empunhando uma carabina, são suficientes para configurar o universo de Rayman. E por falar nele, enquanto toda essa confusão rola, o cara dorme despreocupadamente junto de seu amigo Globox em uma parte mais tranqüila da floresta. Aparentando ter um sono mais



pesado do que um elefante bêbado, ele não acorda nem mesmo quando Murfy escapa do massacre e chega ao local da soneca dos dois. O único que desperta é Globox, que tenta puxar o dorminhoco pelas mãos, mas só piora as coisas: agora, além de não ter braços nem pernas, Rayman também ficou sem as mãos! Como ele vai fazer pra pedir carona? Isso pouco importa, pois Murfy, uma mosca verde "do bem" que o acompanha por toda a parte dando dicas, tirando um barato de você e, principalmente, enchendo o saco, resolve tirar Rayman dessa fria carregando-o pelos cabelos. E esse é só o começo das trapalhadas desse circo de malucos. Logo Rayman descobre que seu amigo boca-aberta chamado Globox acabou engolindo o chefe de um bando chamado Dark Lums (lembra-se das moscas bizarras?). Agora todos os comandados do cara querem tirá-lo de dentro das entranhas de Globox custe o que custar. Nem que pra isso seja preciso socar óleo de rícino goela abaixo do amigo azul de Rayman.

Evolução constante

Assim como Rayman mudou, os games de plataforma, em geral, também mudaram. Que o diga quem jogou Super Mario Sunshine. Nos dias de hoje, se você apenas saltar de um lugar ao outro, pisotear alguns inimigos mixurucos e salvar uma princesinha no final, seus amigos vão rir da sua cara sem dó. É preciso arregaçar as mangas e mostrar serviço na hora de livrar a donzela dos perigos. Rayman não precisa salvar nenhuma princesa, donzela ou mesmo um jaburu (que garota iria dar bola para um cara que não tem um pescoço ligando a cabeça ao tronco?), mas encara diversas atividades durante o jogo para chegar a seu objetivo final. Uma mudança bem-vinda, mas que pode passar despercebida pelos menos observadores, é o clima soturno das fases. Pegue qualquer jogo com o personagem e você verá um caleidoscópio com as cores mais berrantes reunidas. Claro que isso ainda acontece, mas desta vez, fazendo uma comparação com o mundo da animação, parece que Rayman saiu de "A Pequena Sereia" e acabou caindo em "O Estranho Mundo de Jack". O uso de sombras é muito mais acentuado e muitos personagens e inimigos não possuem aquela aura de inocência que sempre vimos nas aventuras anteriores do herói.

Pra completar, os comparsas de Rayman (e ele próprio, é lógico) exageram no sarcasmo com comentários maldosos do tipo "Parece que você nunca jogou um videogame antes...", "Você era muito melhor em Rayman 2" e até "Você ainda não deu uma dentro. Tomara que tenha mais sorte com as garotas..." Por falar nisso, Murfy é dublado por Billy West, que também faz a voz de Ren e Stimpy, e Globox é dublado por John Leguizamo, ator hollywoodiano que trabalhou em "Moulin Rouge", "Romeu e Julieta" e também fez a voz da preguiça Sid no desenho "A Era do Gelo". Pena que não existem legendas e que a mixagem das vozes não está lá essas coisas, o que dificulta um pouco a compreensão até mesmo para quem é craque em inglês. Quem não domina o idioma vai ter que se contentar em rachar o bico apenas com as piadas visuais.

Se você der os braços, ele vai querer as pernas

Rayman só não começa o game com uma mão na frente e outra atrás porque nem isso ele tem. Tudo o que ele pode fazer no início do jogo é usar aquele velho truque do cabelo-helicóptero para planar suavemente no ar como uma mariposa serelepe. Depois de alguns desencontros, Rayman se reúne com Globox e as mãos voltam para o dono. Com as mãos "em mãos", ele já pode enfrentar os inimigos com mais desenvoltura, inclusive se valendo de uma mira que pode ser travada neles para uma melhor performance de seus punhos. Com os inimigos na mira, Rayman pode se esquivar para os lados, dar cambalhotas e até disparar os punhos em curva para acertá-los ao mesmo tempo em que se esconde atrás de algum obstáculo para não ser atingido também. Sem falar que é possível segurar o botão para que a força seja carregada nos punhos e você cause muito mais estragos a cada soco. Mas se engana quem pensa que as mãos de Rayman têm apenas essa função. Ao derrotar certos Hoodlums, ou mesmo cumprindo determinadas tarefas, latas coloridas aparecem na tela. Pise nelas e Rayman terá um certo tempo para usar o poder que a lata confere, como por exemplo, os "Punhos Heavy Metal" que podem ser usados para destruir portas, seres esquisitos e todo tipo de objetos; o "Vortex" que libera fortes rajadas de vento; o







"Lockjaw", um item parecido com o Hookshot de Link e que serve para grudar em objetos e usá-los como meio de alcançar lugares de difícil acesso; e o Shock Rocket, um míssil teleguiado no qual o George Bush está louco para botar as mãos. Como dito, esses e outros poderes têm uma duração limitada, ao contrário do que acontecia em Rayman 2, em que uma habilidade adquirida nunca era perdida. Isso pode acabar sendo meio frustrante, pois algumas das habilidades são tão bacanas que dá vontade de ficar usando-as sem parar. Mas caso seja necessário, você pode tocar na lata quantas vezes quiser para "zerar" o tempo do poder; é tudo uma questão de avaliar a necessidade. Essa avaliação por parte do jogador deverá ser feita constantemente pois a grande maioria dos puzzles espalhados pelo jogo exigem isso. As fases podem até não estar tão grandes como as de Rayman 2 para N64, mas como possuem muito mais cantinhos obscuros, muitas vezes o uso de tal poder num determinado local levará a outro poder que poderá ser usado em outro local pouco suspeito para se achar algum segredo. E segredo é uma coisa que não falta em R3HH. Amontoadas por todo lugar, você verá "orbs" ou "pedras preciosas". E se você esquecer um pouco a beleza dos gráficos e prestar atenção à sua tela, verá também que existe um "marcador de combo". Cada uma dessas pedras vale um certo número de pontos, mas quanto mais delas você pegar em seqüência, mais pontos para seu marcador de combos. O mesmo vale para o combate com os inimigos. A grande vantagem não é apenas um placar dilatado para causar inveja na galera da locadora de games. Quanto mais pontos você conseguir, mais minigames serão destravados. Essa é uma parte importante de R3HH e merece um destaque especial, juntamente com a conectividade com o GBA. Continue lendo!



É de bônus que o povo gosta!

Não existe esforço sem recompensa. Quer dizer, meu chefe não pensa assim, mas essa é outra história. Porém, em Hoodlum Havoc, essa frase é bem verdadeira pois quanto melhor for sua performance, mais opções você terá quando ligar seu GameCube.

À medida que progride pelo game coletando pedras preciosas e detonando inimigos (quanto maior o combo, melhor), pontos vão sendo computados em seu marcador. Assim que certos níveis são alcançados, um novo "bônus" é aberto dentro da tela de opções. Esses quitutes podem ser desde simples seqüências animadas até minigames inteiros, como uma versão tosca e simplérrima de Mario Tennis e um joguinho esquisito chamado "Crush" em que você controla uma enorme bola de ferro para esmagar as moscas que pousam na tela. Esses são apenas dois exemplos de minigames – existem vários outros. Mas o que vale a pena mesmo é destravar o minigame chamado "Mad Trax". Com ele, você





pode conectar um GameCube e um Game Boy Advance e pirar numa partida entre dois jogadores. E o que é melhor: não é preciso uma cópia de Rayman 3 para GBA para aproveitar essa mamata; apenas os dois consoles, o game de GC e o cabo que liga os dois aparelhos. A coisa toda funciona assim: o jogador do GC controla Rayman correndo dentro do carro-tênis gigante em uma pista sinuosa. O curioso é que a pista é construída pelo jogador do GBA! Isso mesmo! O jogador do GBA deve ser rápido e construir a pista com blocos estilo Tetris que vão caindo por sua tela.
Só que esse não é um lance competitivo, mas cooperativo, pois se o jogador do GC não conseguir passar pelos obstáculos e chegar aos checkpoints, ambos voltam para o início da pista. E se você quiser explorar ainda mais a conectividade entre os dois consoles com esse título, fique sabendo que os jogadores de Rayman 3 para GBA podem usar seus "orbs" para comprar estágios do GC e usá-los no portátil.

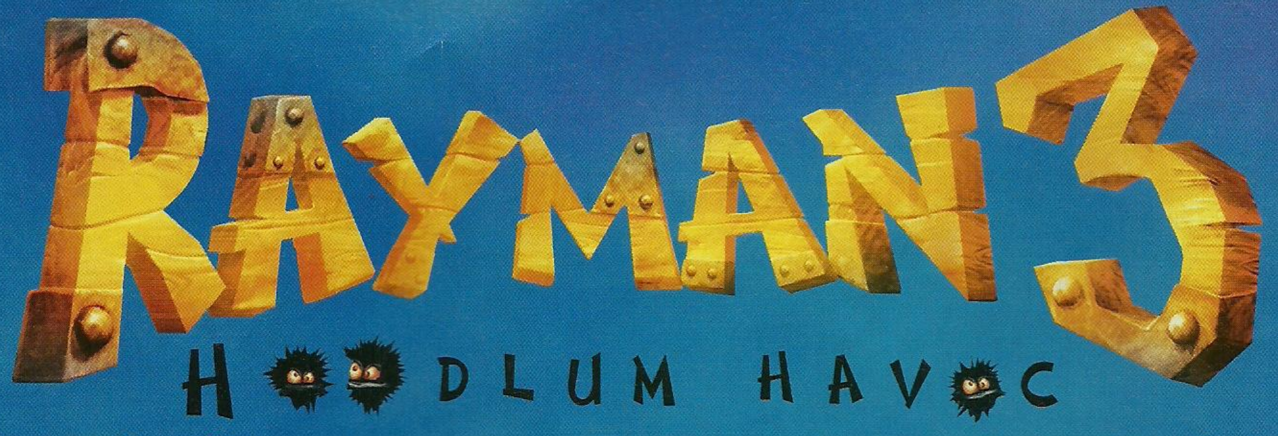
Melhor ou pior?

Se eu tivesse que reclamar de alguma coisa neste game, essa coisa seria a câmera. Em muitas situações, o jogador não tem controle algum sobre ela, e quando tem, é limitado. Imagine um ambiente amplo e vários recantos para serem explorados. Logicamente você vai querer buscar o melhor ângulo para enfrentar a situação. Mas depois de gastar seu tempo ajustando a câmera, ela sai da posição assim que você começa a se mexer. Irritante!
Por outro lado, um aspecto que merece um ponto mais do que positivo é a falta de mortes bestas. Muitos games de plataforma punem o jogador com saltos quase impossíveis de serem executados. Qualquer errinho e seu personagem despenca num abismo sem fim. R3HH, para felicidade geral dos menos habilidosos, acabou com esse sofrimento. Rayman pode cair de qualquer lugar que não morrerá instantaneamente, sofrerá, no máximo, algumas escoriações.
Depois de tudo isso, é possível dizer se Rayman é o novo rei dos games de plataforma? Eu me reservo o direito de não responder a essa pergunta, já que o Mario tem cadeira cativa e vitalícia em minha galeria de heróis de videogame. Essa batata quente eu jogo na sua mão. Jogue Hoodlum Havoc e dê você mesmo o veredicto. Garanto que você não vai se arrepender, pois o game é bastante diversificado e muito interassente para quem curte o gênero. N

AVALIAÇÃO
Recomendado para Todas as idades

Gráficos **10** / Som **8,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Ubi Soft** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL
8,9

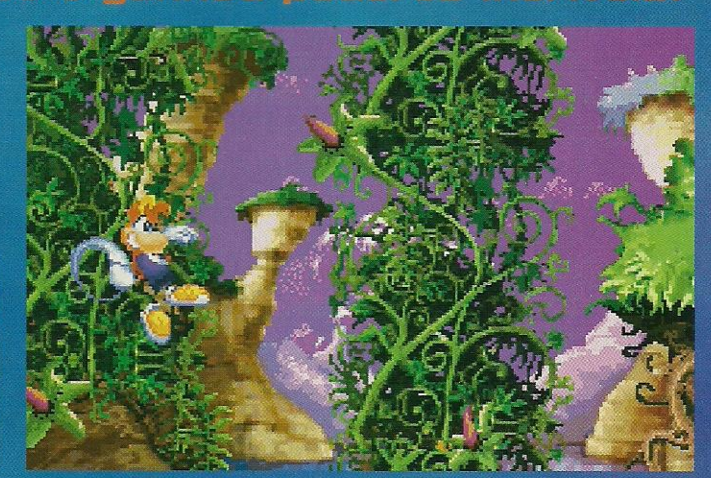


Nosso herói avançou no tempo e ganhou poderes incríveis!

Sem braços ou pernas, ele se tornou um personagem extremamente carismático e incrivelmente divertido. Mas sua aparição nos portáteis foi uma nova porta que se abriu. Não poderíamos estar falando de outro personagem, senão Rayman. Depois de embarcar no mundo 3D, ganhando mais dinamismo e efeitos visuais de tirar o fôlego, o jogo ganhou grandes inovações.







Cara de um, diversão do outro

A Ubi Soft decide agora lançar duas novas versões do topetudo, uma para GameCube e outra para GBA, jogos iguais e diferentes ao mesmo tempo. Como isso é possível? A resposta é simples... É certo que o universo 3D de Rayman acrescentou várias possibilidades para ângulos de câmera e efeitos visuais, propiciando muito mais a este game de plataforma. Mas para garantir a mesma satisfação aos donos da plataforma portátil, a empresa desenvolveu um jogo no estilo 2D clássico com visão lateral. Traduzindo: seja qual for o seu console, Rayman vem arrebentando no quesito diversão! Para a versão de GBA o que falta de efeitos visuais, sombra de qualidade em cenários e cores. O mundo mágico, cercado de mistérios deixa o jogador à vontade para deslumbrar todo o colorido e perfeição de detalhes.





Se contar, ninguém acredita!



A aventura tem início quando Globox, o melhor amigo de Rayman, desaparece sem deixar pistas. Os piratas são os principais suspeitos do seqüestro e também da prisão das criaturas místicas que alimentam a força mágica de nosso herói e da floresta. Para esta aventura, Rayman contará com a ajuda de amigos como a fada Lyn – que lhe dará habilidades temporárias –, do inseto Murfy – contribuirá com dicas de jogo –, e da cobra Sam – que o ajudará a cruzar os pântanos. Os cenários se diversificam entre florestas, cavernas, pântanos, montanhas e outras regiões inóspitas infestadas de inimigos – alguns muito engraçados. A jogabilidade é excelente, com comandos sensíveis e objetivos. A dificuldade apresenta altos e baixos e, por conta disso, o jogo é agradável para jogadores de todos os níveis. Encontrar todas as Lums (moedas amarelas) em cada fase, além de libertar as criaturas mágicas aprisionadas em gaiolas, não é tarefa fácil. E o desafio de completar 100% do jogo, uma missão quase impossível! Em contrapartida você pode tão somente explorar as muitas fases que estão inseridas dentro de pequenos mundos, enfrentando inimigos e chefes não muitos durões. Os efeitos sonoros são ótimos e por que não dizer, cômicos – as conversas entre personagens são o máximo. Além de tudo, você poderá participar de competições com um ou mais amigos usando o cabo Game Link, disputando quem é o melhor esportista. E a conectividade não termina aí, ambas as versões – GBA e GameCube - têm bônus a serem liberados com a conexão entre consoles. Uma fase bônus só poderá ser habilitada no portátil se ele estiver conectado ao GameCube e ao jogo **Rayman 3**. Agora chega de tantos detalhes, afinal, você deve estar doidinho para ir jogar **Rayman 3**. N

Outer Reaven

AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Gráficos 9,0 / Som 7,0 / Jogabilidade 7,5 / Diversão 8,5 / Replay 7,5
Número de jogadores: 1 a 4 (cabo Game Link) / Tipo de jogo: ação
Salva? sim
Desenvolvimento: Ubi Soft / Publisher: Ubi Soft

NOTA FINAL 8,0



SKIES of ... LEG...

Leve uma vida de pirata com muita ação e emoção!

Na edição anterior, você conferiu alguns detalhes da aventura de Vyse, um aspirante à pirata e membro do grupo Blue Rogues. Sob o comando do capitão Dyne, o grupo saqueia embarcações carregadas de fortuna e depois distribui as riquezas aos pobres, mais ou menos como Robin Hood fazia em suas histórias. É nessa condição de herói-criminoso que você enfrentará batalhas épicas nos céus de Arcadia e viverá uma das melhores sagas do RPG. Preparado? Então, vamos levantar âncora!

Por Fabio Michelin

Alfonso's Ship

Seus primeiros comandos no controle do personagem acontecem logo depois da abertura, em uma luta contra dois soldados. Depois de vencê-los, vá para o navio de Alfonso. Na primeira sala, abra o baú para pegar um Sacri Crystal e, na próxima sala, encontre-se com Antonio. Detone os soldados e continue. Suba pelas escadas, vá para perto da porta e desligue o alarme. Siga para a outra sala, e pela próxima porta em direção ao andar de baixo. Prepare-se para o primeiro chefe. Na batalha, use ataques normais.
De volta ao navio, fale com Fina e escolha a opção "That's a great name". Dyne vai chamá-lo para a ponte. Fale com ele, depois com Briggs para assumir o controle do navio e seguir para Pirate Island, a Sudeste.



Pirate Isle

Na nova conversa com Dyne, escolha a opção "Sit quietly and listen". Volte para a cidade, faça o reconhecimento do local e aproveite para comprar itens. Aika irá até sua casa para ver o pôr-do-sol. No dia seguinte, fale com Dyne para pegar o Purple Moon Crystal. Encontre Aika, siga para as docas e pegue o navio para ir até Shrine Island, que fica ao Norte de Pirate Island.



Shrine Island

Siga direto para o templo e você verá uma Moon Stone. Suba pelas escadas e passe pela porta. Toque no cristal e o templo afundará um nível. Volte e siga pela entrada principal. Você estará embaixo do templo. Siga pela beirada até encontrar uma porta com água vazando. Suba por outra escadaria, passe por mais uma porta e contorne pelo caminho de cima. Entre pela próxima porta, pegue os itens no baú e saia. Você encontrará um Save Point e uma Moon Stone e, na próxima sala, Sentinel. Desenvolva sua estratégia de ataque e use o Cutlass Fury, com Vyse. O prêmio pela vitória será a Raw Moon Stone. Volte para Pirate Island.

A promessa

Seu pai foi levado e você precisa salvá-lo. Escolha a opção "Try and save everyone", descanse e volte para o navio. Fale com Lindsi, escolha "Sure I promise" e siga para Valua. Depois de passar por Shrine Island, Vyse será atacado pela Archwale. Você deve escolher a opção "Retreat", porém, seu navio será destruído. Você acordará no navio de Drachma e terá que trabalhar para ele. Após algum tempo, você assumirá o controle do navio e Drachma se juntará ao grupo. Passe pelo buraco nas rochas para encontrar Doc, volte para a Pirate Island, pegue um Moonfish e leve-o para Doc. Agora siga para Sailor's Island.

Sailor's Island

Vá até o bar e fale com Drachma. Escolha a opção "Beat around the bush" e ele irá com você até Valua. Antes, fale com o cara na Sailor's Guild e lhe ofereça proteção em troca de um passaporte. A opção certa é

"We accept your offer". Volte para o navio. Vá para Nasrad e você encontrará Baltor e o Blackbeard. O seu primeiro confronto de navios é fácil. Derrotado, Baltor fugirá. Em Nasrad, o mercador lhe dará o passaporte e você poderá seguir para Valua.

Valua

Fale com Marco no elevador e desça. Vá até o Inn e descanse. Fale com Drachma e escolha a opção "Let's sneak in". Persiga o espião e você o pegará nos esgotos. No dia seguinte, entre nas Catacombs. Pegue a direita na primeira bifurcação e, na segunda divisão, mantenha-se no caminho principal para coletar alguns itens. Volte até a segunda separação e tome o outro caminho, você encontrará um Save Point.

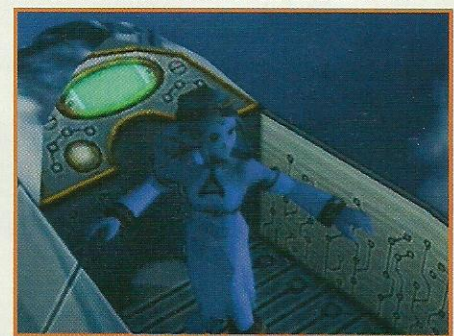


Siga em frente para a batalha contra Bleigock. Seu melhor ataque ainda é o Cutlass Fury, de Vyse. Terminada a luta, salve o progresso e destrua o Coliseum para libertar seus amigos. Antes da fuga ainda resta a batalha contra Executioner. A melhor estratégia é detonar os Wardens e depois o chefão. Volte até o Save Point e siga pelo outro caminho. Fale com Dyne e selecione a opção "We have to save Fina", para que ele lhe entregue a Yellow Moon Stone. Agora siga para Upper Valua. Você verá Fina sendo carregada para o trem. Salte sobre o veículo, vá em direção à cabine de comando e não deixe que Galcian o alcance. Salve Fina e selecione "Never". Você será resgatado por Little Jack, mas antes de sair do país, você enfrentará um Valuan Cruiser. Agora você dispõe do Harpoon Cannon e deve usá-lo para destruir o cruzador. Com a vitória, volte para Pirate Island e lá chegando escolha a opção "Leave everything for us". Vá para o porto subterrâneo e pegue o Little Jack, para seguir viagem até Maramba.



Maramba

Quando atracar, Drachma vai procurar Rhaknam. Vá até a taverna e fale com a dançarina. Escolha a opção "Hehe... Okay, I'll stop staring". Com isso ela permitirá que usem o navio. Siga para o Inn e descanse. Na manhã seguinte, encontre Bellena nas docas e escolha a opção "We'll do it". Siga para o Leste, a caminho do Temple of Pyrynn. Logo na primeira sala, você verá dois barris. Pegue o segundo, leve-o para o caminho da esquerda e você encontrará um baú cheio de ouro. Retorne ao caminho principal. Na próxima sala, esconda-se nas laterais quando as pedras vierem rolando. Agora são três barris e três buracos. Primeiro role os barris das



pontas para os buracos e depois o barril do centro. Na próxima sala, existem um baú e três caminhos. Siga pelo caminho do meio. Pegue o baú, volte e siga por um dos outros caminhos. Você encontrará dois quadrados vermelhos, dois quadrados azuis, dois barris azuis e dois vermelhos. Empurre os barris para os quadrados da mesma cor. O chão cairá e revelará duas portas. Siga pela porta que está aberta. Passe pela sala com lava, pegue o baú e vá para a sala seguinte – onde está o botão que libera água. Seu objetivo é a próxima sala e o quebra-cabeças. Para essa tarefa, role os barris na seqüência: primeiro o que está próximo de você, o que está no canto inferior direito, o que está sobre esse último, o que está do lado oposto ao barril vermelho e, finalmente, o barril vermelho. A sala vai se encher de lava. Volte para pegar o baú e enfrente Zivilyn Bane.



O primeiro confronto!

Esta é a primeira vez que você luta contra esse inimigo, mas não será a última. Cuidado para não ficar sem energia e utilize seus S-Moves (movimentos especiais). Volte para a sala com o botão e use-o para combater a lava. Salve seu progresso e prepare-se para uma luta contra Rokwyrm. Ataque com o Cutlass Fury e magias de gelo. Depois de vencê-lo, use seu corpo como ponte e pegue a Red Moon Stone. Saia pelo caminho secreto que se abriu e fale com Bellena. Depois da cena, entre no Little Jack para enfrentar Recumen. Você não pode vencer essa luta, então, escolha a opção "You mean attack Bellena? Em seguida, uma nova batalha, desta vez contra Linx. Use o Harpoon Cannon e não terá dificuldades para vencer. Quase sem forças, volte para Maramba



Cruzando o horizonte

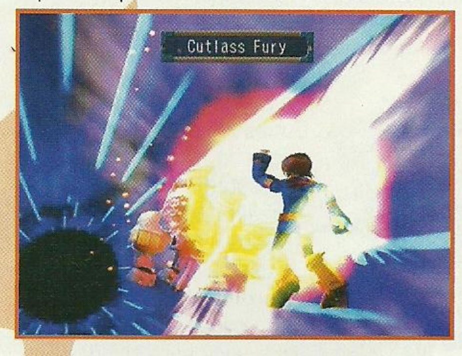
Compre itens e equipamentos na cidade. Nas docas desafie o grandalhão para uma luta. Primeiro, ataque Barta, depois, se concentre-se em Rupee e ataque com S-Moves. Após a vitória, siga para South Ocean. Navegue devagar e depois de algumas lutas



você chegará a Ixa'taka. Procure o navio mercante, faça umas compras e atraque em Horteka. Explorando a cidade, você encontra um avião caído, fale com o cara ali perto e pegue o combustível. Siga para a cabana marcada com uma máscara e fale com o chefe da vila. Volte para o seu navio e procure King's Hideout na árvore flutuante ao Norte da cidade. Você será atacado por De Loco. Tome cuidado para não perder muita energia e ataque com o Harpoon Canon. Atraque no esconderijo e fale com o rei. Escolha a opção "Let's break into the Moon Stone Mines" e para Moon Stone Mountain, que fica a Oeste do esconderijo.

Moon Stone Mountain

Tenha atenção, aqui é um lugar muito fácil de se perder. Siga em frente, vire à esquerda na primeira bifurcação e recolha o item. Suba e, na próxima bifurcação, vá pela direita. Você encontrará um escravo que vai lhe dar dicas sobre o lugar. Os pisos marcados com X são seguros e os pisos com O (círculo) estão soltos. Você passará por dois desafios e basta seguir os ensinamentos do escravo para chegar à próxima sala. O triângulo da esquerda é seguro, atravesse pelo caminho do meio e pegue o Cham. Continue em frente, pegue o caminho da direita e caia junto com o piso marcado por um círculo. Na plataforma, estarão três pisos com círculos, pise sobre um deles e cairá numa sala com um elevador que não funciona. Siga para a sala ao lado para encontrar Centine, ele irá consertar os elevadores. Pegue o elevador e suba. No próximo salão, siga pelo caminho principal na bifurcação. Recolha um item, passe por uma sala vazia, por uma plataforma e pegue outros itens. Volte até a bifurcação e siga pelo outro caminho. Na nova sala, você encontra um piso marcado com um círculo e deve despencar com ele. Lá embaixo, faça uma nova descida, agora usando o piso do meio para pegar um item. Mais uma queda e você estará de volta à sala com o escravo. Volte até a sala com o triângulo e tome o elevador. Pressione o botão diversas vezes para ir até o último andar. Vá para a esquerda até chegar a outro elevador. Atravesse a ponte e vá até a sala que possui quatro portas. Mate os guardas e verifique as salas para encontrar itens. Fale com o padre, ele irá se juntar ao grupo e abrirá uma saída. Salve o jogo e siga pela porta. Alfonso estará esperando por você e ele não está sozinho.



No calor da batalha

Na luta contra Antonio, mantenha seus pontos de HP sempre altos e aplique seus melhores ataques contra ele. Depois da luta, fale Centine no elevador e fuja. Volte para Horteka e visite Centine em seu navio. Leve o padre até o rei e ele lhe dirá como chegar a Rixis.



Coloque o Golden Man's Eye na estátua da esquerda e o Great Bird's Eye na estátua da direita. Isso abrirá o caminho para Rixis. Chegando lá, salte na primeira plataforma voadora e passe sobre o buraco. Do outro lado, suba pelas escadas e siga até outras duas escadarias. Suba pela escada da direita e ande sobre a plataforma voadora. No piso inferior, você encontrará uma sala com um baú que está sendo guardado Zivilyn Bane. Este inimigo não oferece perigo e sua vitória será fácil. Desça pelas escadas e passe pela plataforma voadora. Do outro lado, suba por duas outras escadas. Entre na próxima sala e suba na plataforma. Desça na primeira parada e você verá um fantasma. Siga-o pelo caminho da direita e ele escapará usando uma plataforma. Siga para o Save Point e depois suba pelas escadas até o topo. Você encontrará Rik'talish, um inimigo que usa ataques Sleep e Confuse.



Use magias de cura no grupo e ataque com violência. Encerrada a luta, você assiste a uma cena, e é melhor salvar o progresso antes de voltar para o navio. De Loco está esperando você para mais uma batalha. Um ou dois disparos com o Harpoon Cannon e alguns ataques normais são suficientes para vencê-lo.
Grendel aparecerá logo em seguida, você não pode derrotá-lo e deve atirá-lo contra o vale. Quando o inimigo levar as mãos à cabeça, dispare com o Harpoon Cannon para um desfecho glorioso e você ganhará o Green Moon Crystal. Passe pelo Iron Gate para e siga para North Ocean.

Abandonar o navio!

Navegue até ser atacado por Gordo. Destrua primeiro os Mad Chefs e não terá problemas. Depois da batalha, volte para Valua. Seu destino é Maw of Tartas e você deve se equipar antes da viagem. Nas docas,você será atacado por quatro soldados. Fale com eles e escolha a opção "We understand. We'll go with you". Volte para o navio e descanse. Vyse não conseguirá dormir, então, vá falar com Drachma no Deck. Salve o jogo e navegue para o leste, para encontrar Rhaknam.
Mais uma batalha fácil, mas você terá que abandonar o navio. Quando os barcos salva-vidas forem atacados, Vyse cairá numa ilha deserta. Você encontrará um esqueleto e deve procurar o Gonzale's Map. Vyse ficará dormindo na caverna e você passa a controlar Aika. Vá para a cidade, converse com os lojistas e você receberá vários itens. Alugue um quarto no Inn e Vyse voltará à cena. No dia seguinte, ele precisará de comida e deve ir para a floresta procurar pelos Grapors. Você deve juntar 15 Grapor's Meat antes do final do dia. No quarto dia, será preciso recolher cinco pedaços de madeira na floresta e no sexto dia, encontrar cinco Moon Stones. Passado uma semana, sua fogueira será vista e Gilder aparecerá para salvá-lo.
Você assume o controle do navio e quando estiver perto de Nasrad, a tripulação





avistará Clara. Quando atracarem na cidade, siga para o hotel e alugue um quarto. A ação volta para Aika.
Vá até o bar para receber seu salário. Volte para o hotel e ajude o velho, para ganhar o Pedro's Map. De volta ao comando de Vyse, você receberá das mãos de Gilder a metade de um mapa do tesouro. Fale com os guardas nas docas e escolha a opção "We have important information". Em seguida, fale com Nasultan.

Daccat's Island

Aika deve navegar para o Norte, a ilha que você procura é a maior ao lado da Crescent Island. Na chegada, pegue o Cham e fique sobre uma das placas. Leve Vyse até a ilha e pise sobre a outra placa. As duas portas vão se abrir e o controle voltará para Aika. Troque de personagem e Vyse enfrentará um Zyvilian Bane no próximo baú. Esse é um inimigo forte. Ataque-o com Cutlass Fury e não descuide do seu HP. Puxe a alavanca e troque de personagem. Pegue os Sacrulean Crystals, volte a comandar Vyse e pise sobre placa. Aika pegará a Maiden's Armor. Troque para Vyse e puxe a alavanca uma vez. Troque para Aika, fique sobre a outra placa e volte com Vyse. Puxe a alavanca duas vezes e pise sobre a placa para abrir as portas. Troque para Aika e fique sobre a placa que está mais distante. Troque para Vyse, siga pelo túnel, vire à direita e fique sobre outra placa. Na próxima sala, puxe a alavanca uma vez. Troque para Aika, puxe a alavanca duas vezes e novamente troque para Vyse. Passe pela plataforma, troque para Aika, puxe a alavanca três vezes e fique sobre a placa. Troque para Vyse, pise sobre a placa e você estará livre. O grupo reunido será atacado por Sinistra e Destra. Ataque Sinistra com magias de gelo e com o Cutlass Fury. Destra, sozinha, será fácil de ser derrotada. Depois da batalha, volte para Nasrad. Seu navio será destruído quando atracar na cidade. Escolha a opção "Surrender" e você será levado para a prisão em Valua.



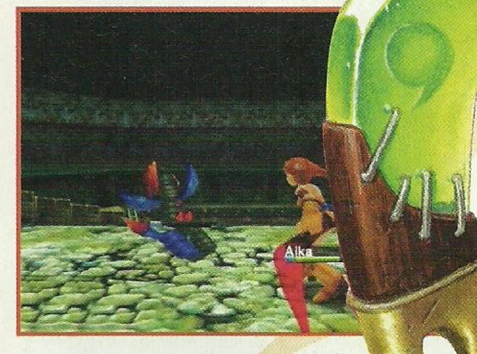
Grand Fortress

Gilder vai libertá-lo. Pegue o elevador, vá para o segundo bloco enfrentar Vigoro e libertar Aika. Ataque com Cutlass Fury e o inimigo sucumbirá. Aika está de volta e precisa de equipamentos. Pegue o elevador e vá para a sala dos canhões. Liberte Fina, volte para o elevador e vá para o porto. Evite as luzes e depois detone o inimigo que guarda o baú. Atrás da próxima porta, está o inimigo Dralkor Tank. Esta será uma luta difícil que exigirá paciência. Ataque com tudo que tiver. Em seguida, escolha a opção "Let's take our chances and hop on". Lá em cima você encontrará o príncipe Enrique, que se juntará ao grupo se você escolher a opção "Of course you can come with us". Na fuga, outro inimigo aparecerá. Defenda-se no primeiro turno e use o canhão Moon Stone na segunda rodada. Você chegará a Delphinus. É preciso escolher um novo capitão. Decida pela opção "I'll do it" e explore o navio para encontrar Marco, que se juntará ao grupo. Depois, fale com Gilder. O navio não pode voar entre os corais, então, volte para Crescent Island. Em seguida, siga para Sailor's Island, onde você irá recrutar: Polly e Lawrence, na taverna, e Pinta, na loja de equipamentos. Do lado de fora da loja de equipamentos, você encontrará Lapan.



Esta é uma luta difícil, mas você tem uma arma secreta. Aumente ao máximo os seus pontos de SP (comando Focus) e com todos ativos no grupo, use o Special Move Prophecy.

Apesar do golpe ser destruidor, o inimigo ainda resistirá e você deve terminar o serviço atacando com o Cutlass Fury. Volte ao Sailor's Guild e você receberá um Black Spot. Siga para o lado Oeste de Sailor's Island e você verá o navio de Piastol. Use o Delta Shield com Aika e eleve seu SP para disparar o Prophecy. Vá para Pirate Isle, pegue Pow e siga viagem até Nasrad.



A rotina turbulenta de um pirata

Fale com Khazim nas docas e ele seguirá com o grupo. Compre o que for necessário e vá para Crescent Island. Na ilha, dois velhotes farão melhorias no seu navio e construirão uma base se você lhes pagar cem mil golds. Descanse e, na manhã seguinte, seu navio já poderá passar sobre recifes de corais e abismos. Siga pelo North Ocean, navegue perto de onde você lutou contra Gordo e você encontrará a Gordo's Bistro. Fale com Domingo, mas ele só entrará para o grupo se você tiver encontrado mais de trinta Discoveries. Agora vá para Horteka. Siga para a plataforma mais alta, e fale com Tikatika, mas o cara só seguirá viagem depois que você passar pela Vila Ixa'ness. Então, siga para a vila onde você encontrará um navio e depois de uma discussão, as Ixa'ness Demons atacarão. Um disparo do golpe especial Prophecy basta para aniquilar as inimigas. Depois, siga para Esparanza. Encontre o caminho pela fenda. Na cidade, vá para a taverna e fale com o marinheiro que está no canto. Volte para as docas, fale com Enrique e depois descanse. Na manhã seguinte, você travará uma batalha contra Gregorio. Dispare com o Moon Stone e o Gregorio Cruiser já era. Contra o Gregorio Gunboat use a mesma tática e alguns disparos





depois ele afundará. Logo em seguida, você enfrenta The Auriga. Uma batalha difícil em que você precisa se esquivar bastante e continuar atacando com o canhão Moon Stone. Depois dessas batalhas, siga para o Dark Rift.

Dark Rift

Procure itens na primeira sala, siga por um dos túneis da parede verde e pegue mais um item. Pegue o Vortex da esquerda e siga até achar uma sala escura. Você encontrará uma Black Moon Stone. Volte e pegue o Vortex da direita. Quando encontrar os três navios, siga para o que tem o pano da vela vermelho e branco e fale com o homem com amnésia. Tenha Polly no grupo, ela vai ajudá-lo e Robinson entrará para o time.
Volte para a sala escura, pegue o segundo Vortex da esquerda e siga até a sala com os três pilares de luz. Examine as peças para achar itens e detone o Zivilyn Bane.

Depois pegue o Vortex mais alto, nesse caminho você encontrará Anguila. O inimigo fica se escondendo e você deve manter ataques constantes. Saia do Dark Rift vá para Yafutoma. Chegando perto da cidade, Tenkou atacará. Contra ele, use ataques mágicos e torpedos. Em seguida, surgem Joa e Moa. Concentre seus ataques em apenas um dos inimigos e, sempre que possível, detone com o Prophecy. Agora você poderá atracar na cidade. Imediatamente você será chamado ao palácio para falar com o rei, que lhe pedirá para encontrar o Blue Moon Crystal.
Na cidade, você encontrará um homem que dá permissão para usar o Tub Ship. Embarque, siga para as docas e vire à direita para destrancar a porta atrás da loja. Pegue a grana, vá para a cachoeira e salte. Você encontrará Kirala, que será recrutada para o grupo. Siga para o elevador, pegue outro Tub Ship e voe para o topo do restaurante. Recrute Urala, irmã de Kirala. Desça pelas escadas até a loja de peças, fale com o dono e, depois de fazer compras, pergunte-lhe sobre o Mount Kazai. Ele lhe entregará o Underwater Suit e levará você até o lugar desejado.

O enigma das águas

Siga direto até a sala central, aperte o botão e água começará a jorrar. Encontre outros três botões – um deles está bem à direita – e desça pelo caminho da direita até a sala com as piscinas. O segundo caminho do lado esquerdo leva você até uma chave e, depois que a água baixar, volte para a sala central e siga pelo caminho em frente. Desça pela rampa da direita, suba pela outra rampa, acione o botão e a sala vai se encher de água. Atravesse a nova ponte e aperte outro botão. Siga para a sala central e pegue o caminho que restou. Mantenha-se na trilha principal e, quando chegar à sala alagada, pegue o caminho da esquerda. Você encontrará um baú e um inimigo Zivilyn Bane. Volte para a sala alagada e pegue o túnel do lado oposto. Quando o caminho se dividir, vá para a esquerda, puxe a última alavanca e volte para a sala central. Salte e continue até chegar a uma sala seca. Na próxima bifurcação, tome o caminho da direita. Na sala alagada, fique sobre o flutuador e use a chave. Salte para o segundo flutuador e use a outra chave. Ignore a terceira chave, siga em frente e pegue um dos dois caminhos. Prepare-se para lutar

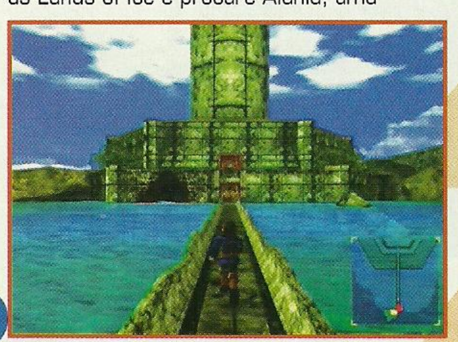


contra Tortigar. O inimigo renova sua energia constantemente e não será fácil vencê-lo. Depois de derrotá-lo volte para Yafutoma. Com a vitória, você obtém o Cristal.
Entregue o Cristal ao rei. No dia seguinte, escolha a opção "Wait and see what happens". Moegi virá avisar que o rei foi seqüestrado, decida pela opção "Run and hide" e siga o mensageiro. Depois da fuga, vocês chegam a Tenkou Island.
No templo, você encontrará Joa e Moa, mas antes da luta, haverá a intervenção do príncipe Daigo. Escolha a opção "Of course", para que ele lute ao seu lado. Siga para o navio do príncipe e volte para Yafutoma, onde está acontecendo uma batalha. Vá para o Delphinus, chegue até a ponte e detone Muraji. Assuma o controle do navio e enfrente Vigoro em uma luta simples. Em seguida, a batalha será travada contra o navio Bluheim. Depois desse sufoco, você voltará para Yafutoma.



Monstros da natureza

Você receberá o cristal de volta e Moegi se juntará ao grupo. Pegue o Delphinus e siga para a pequena ilha ao norte de Yafutoma para recrutar Ryu-kan. Siga para o buraco na Stone Reef a Sudeste de Yafutoma e escolha a opção "Let's try heading East". Atraque em Horteka para recrutar Hans. Siga para Esperanza, recrute Don e vá para Crescent Island.
Você notará que a ilha está diferente, fale com Izmael, Brabham e com Belle – a garota de vestido rosa –, que se juntará ao grupo. Faça um novo reconhecimento da cidade e pegue o elevador que leva à sala de conferência. Na reunião, você conhecerá seu novo destino, Ruins of Ice localizada na Lands of Ice. Deixe a ilha e vá para o Norte. A Oeste de Squid's Nest você vai avistar Obispo, uma lula gigante e seu próximo desafio. Depois dessa briga fácil, siga para as Lands of Ice e procure Alania, uma aranha gigante e outra disputa fácil de vencer. Siga para o Norte e você encontrará Giant Looper, mais um monstro bastante estranho. Encerrada esse série de lutas, vá para a Lands of Ice e procure pela Ruins of Ice – siga direto para o ponto negro.



Entrando numa fria

Nesta área, você encontrará "cristais falantes". Na primeira oportunidade, escolha a opção "The power of Ice?" e siga pela porta que vai se abrir. No próximo cristal, decida pela opção "Two... maybe?" e siga em frente. No terceiro cristal, escolha a frase "Will and Spirit". Isso abrirá a passagem para a cidade de Glacia. Na cidade, siga até a bifurcação e tome o caminho da direita. Na próxima divisão, siga pela esquerda e encontre um baú que é vigiado por um Zivilyn Bane. Volte e pegue o caminho da direita. Você encontrará outra bifurcação e deve seguir pelo lado esquerdo para chegar ao Save Point. Logo à frente estará Veltarn. Este inimigo ataca com Death Laser – que mata um personagem – e Avalauncher – que causa um dano de 2.000 pontos. Use ataques do S-Moves e não dê moleza. Siga para a última sala, você encontrará um velho inimigo e um velho amigo. Depois da cena, você receberá o Purple Moon Crystal. Saia de Glacia e volte para a Crescent Island. Na chegada, Brabham avisa que o novo motor estará pronto pela manhã. Siga para a sala de conferência e depois da decisão do grupo, siga para Maw of Tartas. Na primeira divisão do caminho, tome a esquerda e na segunda bifurcação vá pelo lado direito. Salve o progresso e siga em frente para encontrar Yelligar. Use o canhão Moon Stone e a vitória será fácil. Receba o Yellow Moon Crystal e volte para Crescent Island.





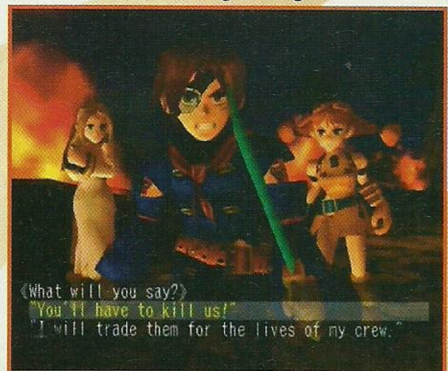


Defenda sua base

Agora você tem todos os Moon Crystals do jogo. Siga para Dangral Island.
Desça pela escada, vá até a sala das máquinas e desligue os ventiladores. Volte e passe pelos ventiladores, indo até a sala com quatro portas. Entre pela porta da parede contrária a que você veio e verá outras seis portas. Entre em todas as portas para pegar itens e volte para a primeira sala – com as quatro primeiras portas – e siga pelo outro lado. Desça pelas escadas e, do lado de fora, entre por outra porta. Pegue os papéis sobre a mesa e volte para o seu navio. No salão, você ficará frente a frente com Galcian, mas Gregorio aparecerá para salvá-lo. Siga para sua base em Crescent Island, fale com Brabham e ele consertará o seu navio. Depois de dez dias, siga para o Vortex, que fica perto da Dangral Island.
Desça para aprender a usar o radar, encontre dois pedaços de Velrium e o navio de Fina. De Loco aparecerá para um novo desafio. Acabada a luta, volte para a superfície e siga para Sailor's Island.
No caminho, seu navio será atacado por Baltor. Com um pouco de luta você sairá vitorioso. Já na ilha, dê adeus a Enrique, selecione a opção "Be Careful" e volte para sua base em Crescent Island.
Uma festa está esperando por você. No final do baile, a ilha será atacada. São três inimigos Shadows que podem matar com um ataque. Encontre-se com Ramirez, escolha a opção "You'll have to kill us" para desafiá-lo. Sua derrota é inevitável e ele vai levar todos os cristais. No dia seguinte, fale com todos no lugar. Fina perguntará se você quer ir ao Great Silver Shrine, decida



pela opção "Of course we will go" e Gilder irá com vocês. Equipe o grupo e vá para o navio de Fina para seguir viagem.



Conquistador dos sete mares

Siga direto para o pilar de luz e na bifurcação pegue a direita. Na próxima divisão de caminhos, siga à esquerda e suba na plataforma que leva ao andar de cima. Siga em frente e pegue a saída lateral. Você verá quatro opções de caminho. Siga pela trilha que está à sua frente, em direção ao final do labirinto e você encontrará os Elders. Escolha a opção "Who do you think you are". Depois, volte para o seu navio e siga para Crescent Island. Gilder avisará que o elevador em Dangral Island ficou pronto, e você deve seguir para lá. Siga para o fundo, mas em vez de ir para as docas, vire à direita e pegue o elevador. Vigoro aparecerá para uma nova luta. Use apenas S-Moves para evitar que ele faça contra-ataques. Continue seguindo e na sala com uma máquina estranha, suba pela escada e entre no elevador. Vá em frente até encontrar





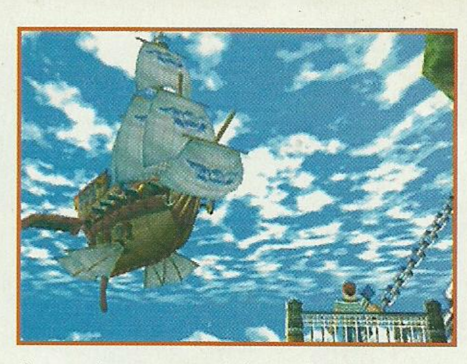


Galcian. O monstro Eliminator atacará. Fuja antes que o lugar desmorone sobre a sua cabeça. Volte para o elevador e quando ele parar de funcionar, corra pelos trilhos. De volta a Dangral Island, você verá Soltis. Voltando para o navio, caminhe na direção do inimigo e você será bloqueado por um escudo de energia. É hora de retornar para sua base em Crescent Island.
Descanse na cidade e, no dia seguinte, esteja preparado para a batalha. Siga para seu navio para enfrentar Valuan Mage Ship. Use os disparos com o canhão e ele cairá fácil. Em seguida, a batalha contra Galcian's Elite, também não lhe trará maiores problemas.
Sem descanso, a próxima luta contra The Hydra será a mais dura. Ataque com o canhão Moon Stone e seus golpes mais fortes. Após detonar o inimigo tome a embarcação.
Dentro do navio inimigo, siga em frente e depois à esquerda. Suba no poste, depois pela escada mais próxima para ir para o Deck e suba por outra escada que está em cima e à direita. Escorregue pelo poste, vá para a direita e encontre o caminho para a ponte. Grave o jogo e prepare-se para enfrentar Galcian. Use o Delta Shield em todos os turnos, ataque com S-Moves e Prophecies. O inimigo escapará, mas depois da confusão a energia que protege Soltis desaparecerá. O cara não vai te dar muito trabalho e com poucos ataques é possível exterminá-lo.



Agora é tudo ou nada!

Depois da luta, você vai atracar em Shrine Island. Siga até o portão do fundo que dá acesso ao labirinto. Vá para a esquerda, depois direita e em frente. Continue em frente passando por mais



duas salas e, na próxima, vire à esquerda. Vire à esquerda novamente e vá em frente por duas salas seguidas. Na sala seguinte, vá para a direita e depois siga em frente para sair do labirinto. Continuando em frente, você chegará à torre. Use o teletransporte para passar pelos andares até encontrar uma porta. Dentro da sala há um baú e o inimigo Lord Zivilyn Bane. Esse inimigo fica o tempo todo invocando os Zivilys Banes. O que você tem a fazer é ignorá-los. Concentre seus ataques no lorde, use o Prophecy e não vacile quando um personagem precisar recuperar energia. S-Moves também surtem um bom efeito. Com Lord Bane destronado, volte para a última sala e entre no teletransporte. Entre novamente no teletransporte mais próximo e depois na última porta para pegar um item. Pegue o último teletransporte, entre na última porta e siga o Save Point. Esteja preparado para enfrentar os últimos inimigos do jogo! Ramirez é o seu pior pesadelo, mas se renderá fácil no primeiro confronto. Se ele atacar com o Lunar Blessing, contra-ataque com o Lunar Wind para cancelar o efeito do golpe. Depois de perder um pouco de energia, ele chamará Zelos. Como você não pode derrotar esse inimigo com ataques normais, o jeito é voltar para o navio Delphinus. Esse inimigo é casca grossa, mas se você usar ataques com Sylenis poderá evitar algumas de suas investidas. Ramirez voltará a campo usando ataques poderosos. Se ele atacar com o golpe Drilnos, use o Lunar Cleansing, com Fina, para neutralizar o efeito do golpe. Sempre renove a energia do grupo e, nos momentos oportunos, use o Focus para elevar os pontos de SP. Sem dúvida, um inimigo digno para o desfecho da aventura. Agora é só curtir o final do jogo. N





O marsupial esquisitão está de volta e você não vai querer largar este jogo!

Alex Figueiredo

CRASH É UM PERSONAGEM HILÁRIO E SUA NOVA AVENTURA PROMETE, ALÉM DE MUITA DIVERSÃO, UM DESAFIO ALTO NÍVEL PARA QUEM QUISER COMPLETAR TODAS AS TAREFAS DO JOGO. FIQUE DE OLHO NAS PRÓXIMAS PÁGINAS E GUIE-SE USANDO NOSSAS INDICAÇÕES PARA NÃO DEIXAR NADA PARA TRÁS

CAIXA DE COMANDOS

O jogador não dispõe de todos os movimentos no início do jogo e receberá novas habilidades com o progresso e a eliminação de chefes. Seja esperto e memorize todas as ações do personagem para não ser um alvo fácil durante a aventura.

A: Salto
A, A: Salto Duplo
B: Ataque Giratório
A, B (repetidas vezes): Ataque Tornado
← ou → + R: Slide
A, R: Ataque Peit
L: Turbo
L, R: Super Slide
L, A: Rocket Jump

CAÇA AO TESOURO!

Nosso herói precisa ser remunerado pelos seus atos de bravura e a recompensa será os Cristais encontrados no jogo. Esse tipo de item já é marca registrada nas aventuras de Crash e, desta vez, ele vai precisar juntar pedras variadas.

Cristal Rosa: encontrado no final das fases nos mundos 1, 2, 3 e 4.

Cristal Cinza: aparece em todas as fases do jogo. Para conseguir este cristal você deve destruir todas as caixas encontradas na fase, inclusive as que estão na passagem de bônus. A quantidade de caixas muda em cada fase.

Cristal Vermelho: pode ser encontrado nos Levels 5, 8, 16, 21 e 24. A localização de pedras como essa estará indicada na estratégia.

Cristal Verde: aparecem nos Levels 3, 6, 13 e 19, 22. Veja como pegar todos eles em nossa estratégia.

Cristal Azul: encontrado nos Levels 7, 11, 15, 18 e 23. Também possui sua localização indicada na estratégia.

Modo Trial: em todas as fases, o jogador encontrará um relógio que o levará para as disputas no modo Trial. Para cada tempo batido, você receberá uma Relic (relíquia): Sapphire, Gold e Platinum. Esse é o maior desafio do jogo e conquistar todas as relíquias é algo quase impossível.

MUNDO 1

LEVEL 1 - ISLAND INTRO

Caixas: 23

Tempo mínimo do Trial: 00:30.00

Esta é uma fase de treinamento, para que o jogador possa se adaptar aos movimentos do herói e conhecer os itens que deverão ser procurados no jogo.

LEVEL 2 - LAGOONY TUNES

Caixas: 49

Tempo mínimo do Trial: 01:20.70

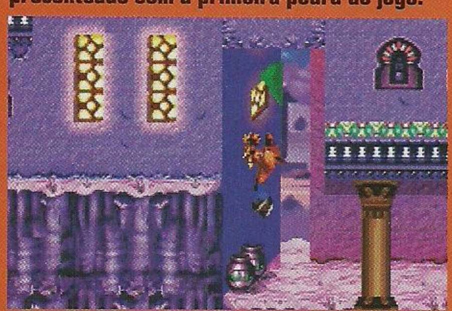
Os comandos para "surfar" nesta fase são um pouco diferentes e você poderá usar o tubarão para estourar algumas caixas. Mantenha o peixe na reta das caixas e detone.

LEVEL 3 - PRINTS OF PERSIA

Caixas: 29

Tempo mínimo do Trial: 00:36.20

Cristal Verde: vá para a direita até encontrar a caixa de "Check Point", desse ponto, siga para a direita, desça pelos toldos (três) e caminhe agachado pela passagem à esquerda. No final do percurso, você será presenteado com a primeira pedra do jogo.



LEVEL 4 - GLOBE TROTTIN'

Caixas: 112

Tempo mínimo do Trial: 00:45.20

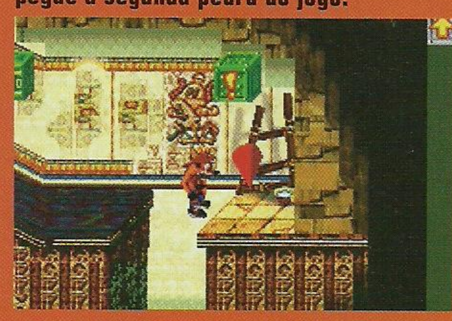
Aqui, Crash terá de se movimentar dentro de uma esfera. Tome cuidado para não cair pelas laterais do cenário, que são desprotegidas e não encoste nas caixas de nitro.

LEVEL 5 - PHARAOH'S FUNHOUSE

Caixas: 54

Tempo mínimo do Trial: 00:33.40

Cristal Vermelho: saindo da fase de bônus, vá para a direita até o "Check Point". Continue seguindo para a direita, caia no buraco logo à frente e acerte as caixas com as setas desenhadas. Siga para a direita, evite as caixas de nitro e pegue a segunda pedra do jogo.

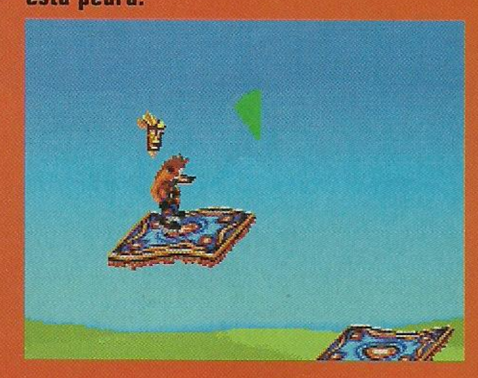


LEVEL 6 - RUNAWAY RUG

Caixas: 62

Tempo mínimo do Trial: 01:01.80

Cristal Verde: vá para a direita até chegar às grades suspensas (bem no início da fase). Use essas grades para alcançar o tapete voador. Continue indo para a direita sempre seguindo os tapetes voadores e você encontrará esta pedra.



CHEFE: EVIL CRUNCH

Quantidade de Energia: 3 pontos

Habilidade: Super Slide

Desvie das caixas de nitro, espere até que o inimigo esbarre em uma delas e ele ficará atordoado. Nesse momento, dispare nele. Esquive-se dos ataques do inimigo e, após três tiros certeiros, você o derrubará.





MUNDO 2

LEVEL 7 - TIKI TORTURE
Caixas: 57
Tempo mínimo do Trial: 00:27.40
Cristal Azul: depois de passar pelo primeiro "Check Point", caia no primeiro buraco. Vá para a direita usando as plataformas móveis e pegue mais esta pedra.

LEVEL 8 - HOPPIN' COFFINS
Caixas: 71
Tempo mínimo do Trial: 01:04.50
Cristal Vermelho: passando pelo primeiro "Check Point", logo depois da fase de bônus, siga para a direita até encontrar uma pilha de caixas com a seguinte combinação: uma caixa de nitro, uma caixa de vida, duas caixas de TNT e sete caixas roxas. Suba na pilha (sem as destruir), salte para a direita para cair sobre uma caixa com uma interrogação. Aproveite o impulso extra para alcançar a plataforma superior. Seja rápido para não acertar as caixas de nitro, passe pelas lanças que surgem do chão e pegue a próxima pedra.



LEVEL 9 - FLOCKFUL OF SEAGULLS
Caixas: 30
Tempo mínimo do Trial: 01:23.50
A única novidade em relação ao Level 2 é que você precirará desviar de pinos flutuantes.

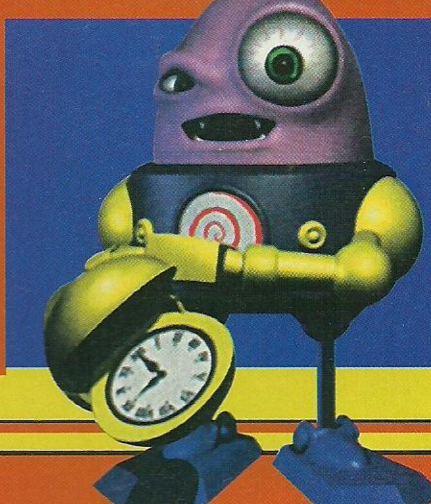
LEVEL 10 - BARREL ROLL
Caixas: 101
Tempo mínimo do Trial: 01:18.30
Novamente dentro da esfera, tenha muita agilidade para desviar dos obstáculos.

LEVEL 11- MAGMA MANIA
Caixas: 73
Tempo mínimo do Trial: 01:00.10
Cristal Azul: após passar pelo segundo poço de lava, use a TNT para quebrar as caixas e entre pela passagem escondida. Evite as caixas de nitro e pegue mais uma pedra.



CHEFE: EVIL COCO
Energia: 3 pontos
Habilidade: Rocket Jump
Fique na parte de baixo da tela e desvie dos ataques. Quando Coco for para o cano superior esquerdo, siga-a, aproxime-se e ataque o pára-brisas da nave. Repita o esquema três vezes.





MUNDO 3

LEVEL 12 - RUN FROM THE SUN
Caixas: 21
Tempo mínimo do Trial: 01:45.10
Use a mira para atirar nas caixas à distância. Sempre que aparecer um ponto de exclamação no alto da tela, significa que logo à frente surgirá uma passagem para aumentar sua velocidade e evitar que você seja "tostado" pelo calor do sol.

LEVEL 13 - NOW IT'S ISTAMBUL
Caixas: 92
Tempo mínimo do Trial: 01:10.60
Cristal Verde: após passar pelo caminho de lava (logo no início da fase), caia no primeiro buraco e você encontrará uma caixa de "Check Point". Siga para a direita e use as grades e os tapetes voadores para atravessar a lava e pegar a pedra do outro lado.



LEVEL 14 - WATTER LOGGED
Caixas: 25
Tempo mínimo do Trial: 00:58.10
Mais uma fase para "surfar" e evitar muitos obstáculos. Sem maiores dificuldades.

LEVEL 15 - MISTER LAVA LAVA
Caixas: 89
Tempo mínimo do Trial: 01:04.00
Cristal Azul: pegue o segundo foguete logo depois de voar com o helicóptero, siga para a esquerda e use um Super Slide para atravessar a passagem estreita. Continue a esquerda e você encontrará a pedra.



LEVEL 16 - SLIP-N-SLIDIN' SPINX
Caixas: 91
Tempo mínimo do Trial: 00:53.80
Cristal Vermelha: no início da fase, você encontrará uma formação com uma caixa roxa e uma caixa com a máscara. Suba nessas caixas e use um Rocket Jump para alcançar a plataforma de cima. Vá para a direita e você encontrará a pedra.



CHEFE: FAKE CRASH
Energia: 4 pontos
Habilidade: Tornado Spin
O inimigo repete todos os movimentos de Crash e para vencê-lo você precisará levá-lo de encontro às armadilhas.





MUNDO 4

LEVEL 17 - ROCKS CAN ROLL

Caixas: 114
Tempo mínimo do Trial: 01:10.40
Utilize a mesma tática dos Levels 4 e 10.

LEVEL 18 - ERUPTION DISRUPTION

Caixas: 108
Tempo mínimo do Trial: 01:05.90
Cristal Azul: depois de passar pelo primeiro rio de lava, destrua as caixas que estão cobrindo o buraco e siga por ele. Pegue o "Check Point" e vá para a direita. Quando a plataforma estiver chegando ao final do caminho de lava, salte e pegue o helicóptero.



Desvie das caixas de nitro e pegue mais esta pedra. Na volta, não esqueça de saltar para a plataforma quando o helicóptero desaparecer.

LEVEL 19 - ROCK THE CASABA

Caixas: 109
Tempo mínimo do Trial: 01:20.90
No início desta fase, não se esqueça de pegar a caixa escondida dentro de um buraco à esquerda da tela.
Cristal Verde: no final da fase, siga para a



esquerda e desça pela corda. Destrua a caixa de nitro que tem uma exclamação e siga para a esquerda. Depois de atravessar o rio de lava, você encontrará esta pedra.

LEVEL 20 - SPACED OUT

Caixas: 25
Tempo mínimo do Trial: 03:06.20
Mais uma vez, use a mira para acertar as caixas e fique ligado para pegar as quatro últimas no final da fase.

LEVEL 21 - KING TOO UNCOMMON

Caixas: 91
Tempo ínimo do Trial: 00:58.40
Cristal Vermelho: ao encontrar o primeiro "Check Point" da fase, caia no buraco que está à sua esquerda e siga para a direita. No final do caminho, salte sobre a caixa de metal que tem uma exclamação e está bem no centro do buraco. Logo à frente, você encontrará a pedra.

CHEFE: N. TRANCE

Energia: 9 pontos (em duas formas)
Habilidade: Turbo
Forma 1: quando o inimigo saltar, passe por baixo dele para não ser atingido. Em seguida, o chefe aparecerá em um dos cantos da tela para lançar sua corrente, faça um movimento de esquiva e aproxime-se o inimigo para atacá-lo.
Ao ser atacado, o inimigo recolherá sua corrente, nesse momento fuja para não ser atingido. Repita a operação quatro vezes.
Forma 2: o inimigo vai atacar com tiros laser. Procure ficar no canto inferior direito da tela para não ser atingido. Em seguida, ele lançará uma grande bola de energia contra você. Este ataque não tira energia do herói, mas pode paralisar seus movimentos. O escudo do inimigo será desligado por alguns segundos. Seja rápido e voe na direção dele para atacá-lo. Você deve levar o inimigo para o canto esquerdo da tela, para que Fake Crash possa derramar lava sobre ele, por isso, procure acertá-lo quando estiver na parte de cima da tela. Serão precisos cinco repetições para detoná-lo. Vencedo N. Trance, uma nova área será liberada no mapa. Siga por esse



novo caminho para coletar mais itens e para encontrar o inimigo final do jogo.

ÁREA BÔNUS

LEVEL 22 - 101 ARABIAN KITES

Caixas: 64
Tempo mínimo do Trial: 01:52.10
Você precisa coletar todos os cristais verdes do jogo para abrir esta fase.
Cristal Verde: esta é uma das fases mais difíceis, com muitas plataformas móveis e armadilhas. O cristal verde está no final da fase, na parte em você faz a travessia com o tapete.

LEVEL 23 - FIRE WALKER

Caixas: 115
Tempo mínimo do Trial: 01:38.60
Você precisa coletar todos os cristais azuis do jogo para abrir esta fase.
Cristal Azul: após atravessar o poço de lava usando o helicóptero, siga para a direita para pegar o cristal azul, próximo do final da fase.

LEVEL 24 - WILD NILE RIDE

Caixas: 97
Tempo mínimo do Trial: 01:24.60
Cristal Vermelho: a pedra está próximo do final da fase, à esquerda da caixa de metal com um ponto de exclamação.

CHEFE: N. TROPY

Energia: 9 pontos (em três formas)
Quando o inimigo atirar sua bola de fogo, salte para não ser atingido. Em seguida, ele vai disparar com o laser e você deverá se abaixar. Quando N. Tropy se afastar e criar algumas plataformas, use-as para se aproximar e acertá-lo na cabeça. Repita esses passos até derrotar o inimigo. Ⓝ



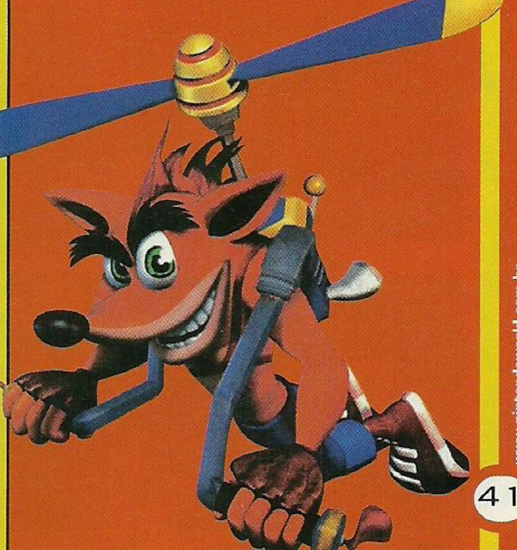






EXTRAS

Obtenha 101%: pegue 21 cristais rosa, 24 cristais cinza, 5 cristais verdes, 5 cristais azuis e 5 cristais vermelhos. Visite todas as fases que possuem o relógio que leva para as disputas no modo Trial e faça os tempos necessários para conquistar as três Relics de cada fase.
Modos Secretos: para habilitar novos modos de jogo você só precisa conectar um Game Boy Advance ao jogo Crash Bandicoot: N-Tranced com outro Game Boy Advance e o jogo Crash Bandicoot: The Huge Adventure.



THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker™

O novo Zelda é melhor do que você pensa!

Cada novo game **Zelda** é um evento por si só. Muitos amam, alguns odeiam; mas sempre que uma nova aventura de Link é lançada, todos falam do jogo durante muito tempo. Com **The Wind Waker** a coisa não foi diferente. E pensando bem, este foi o **Zelda** que mais causou polêmica antes de seu lançamento. Muitos nintendomaníacos, depois de verem algumas cenas de combate entre Link adulto e Ganandorf, ficaram decepcionados quando souberam que o novo capítulo da série teria um visual um tanto quanto "infantil", por assim dizer. Bem, quem tem esse pensamento tolo poderá curtir o Link adulto em **Soul Calibur II** – logo mais em agosto –, e aqueles que têm a mente mais aberta terão a oportunidade não só de jogar uma obra-prima, mas também de praticamente controlar um verdadeiro desenho animado.

Não tem pra ninguém!

Quando assisti ao primeiro filme da série "Star Wars", fiquei de queixo caído. "O Império Contra-Ataca" só aumentou minha admiração e "O Retorno do Jedi" confirmou o que eu já desconfiava: "Star Wars" seria minha série favorita por toda a vida. Mas aí o George Lucas resolveu lançar "Episódio 1" e minhas convicções caíram por terra...

Não lembro mais qual foi o ano em que joguei **A Link to the Past**, meu primeiro game **Zelda** (joguei os do nintendinho posteriormente), pela primeira vez. Mas posso dizer que isso mudou minha concepção em relação à saga de um herói contada em capítulos, seja ela narrada em forma de filmes, seja na forma de games. Nunca tive uma verdadeira decepção com nenhum jogo da série (ao contrário do que aconteceu com os novos filmes "Star Wars") e sempre que começo a jogar um novo **Zelda**, meu fanatismo aumenta. Correndo o risco de ter a frase mal interpretada, digo que **TWW** é mais um game que faz crescer meu amor por menininhos loiros de orelhas pontudas. O jogo é tão bom que eu nem sei por onde começar. Talvez dizendo que mesmo sendo bem diferente, **TWW** retém todo o sentimento da série. E isso é ótimo! É extramente prazeroso ouvir melodias familiares, ver que o dorminhoco do Link mais uma vez começa a aventura puxando um ronco, perceber citações de outros games da série, receber e utilizar itens conhecidos... e ver que, apesar disso tudo, o novo jogo é uma experiência inédita e revitalizante. E para ser configurado como tal, logicamente devem existir muitas novidades. Vamos a elas! O que mais salta aos olhos é o novo estilo visual. Injustamente criticado por muita gente antes mesmo de ser lançado, o cel-shading se prova a melhor escolha para transmitir aquilo que Miyamoto queria com este game. Como dar risada de um personagem esmagando a cara na parede se ele não tiver um visual cartunesco? A Nintendo mais vez se mostrou sábia ao trilhar a estrada contrária àquilo que ditavam as regras e o resultado foi surpreendente. Como um personagem de desenho, Link pode exibir as mais variadas feições – desde cansaço e

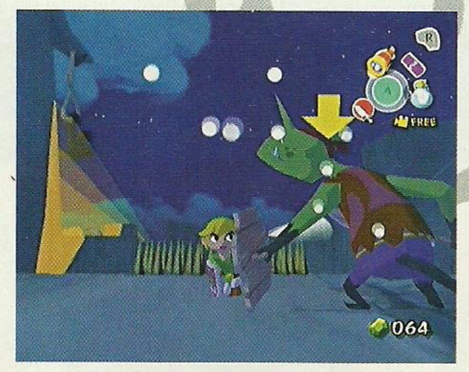










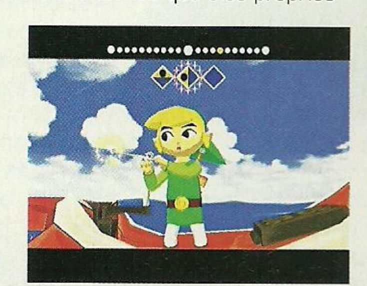




desprezo até surpresa e apreensão. Seus olhos fitam coisas importantes na tela, seu corpo se mexe suavemente com os membros se movendo independentemente. Elementos que grudaram em nossas mentes por causa dos desenhos animados, como poeiras cheias de espirais, líquidos borbulhantes e tubos esfumaçantes, realmente dão a impressão de que o jogador está no controle não de um videogame, mais de um longa-metragem da Disney. E se isso não é legal, eu já não sei mais o que é...
A trilha sonora dos games **Zelda** sempre foi um dos pontos altos da série, mas, desta vez, os compositores da Nintendo exageraram. Espere até ouvir o tema principal executado por um trio composto de cravo, oboé e violino. E se isso não bastar, preste atenção aos outros temas familiares, sempre com novos arranjos, e também às músicas inéditas que despertam para a realidade de que esta é uma nova aventura. Tudo isso acompanhado de efeitos sonoros de categoria e que, similarmente, não teriam cabimento, não fosse a natureza cartunesca de **TWW**.

Maestro dos games

Nunca a câmera de um jogo foi tão "amiga" do jogador, ângulo e distância podem ser ajustados em movimento e permanecem da maneira ajustada até que você os mude. É possível chamar a câmera para trás de Link, e depois colocar em primera pessoa, com simples e rápidos toques no controller. Portanto, não tenha medo de experimentar com a câmera, pois, fazendo isso, você verá muita coisa diferente no jogo.
Ocarina of Time revolucionou o combate em jogos 3D. **TWW** aproveita o sistema desenvolvido para este game e o leva à perfeição. Os inimigos são travados na mira e podem ser atingidos com as armas e magias de Link, além das armas que eles próprios derrubam. Existe agora uma espécie de golpe chamado Parry em que Link desvia do ataque inimigo e o acerta no mesmo movimento; e para diferentes inimigos, diferentes animações acontecem.
O barco de Link navega ao sabor dos ventos e as físicas são tão precisas que chegam







a assustar. Aliás, essa parte oceânica do game tem tanta importância quanto a exploração em terra. E por falar em ventos, Link pode mudar a direção deles com a Wind Waker. Nos tempos de **OoT**, ele tocava uma ocarina. Agora ele não é mais um simples músico – virou maestro e usa a tal de Wind Waker como se fosse uma batuta.

Tingle voltou!

É tanta coisa pra falar de **TWW** que o game merecia uma edição só pra ele. Como isso não é possível e a primeira parte do detonado (que também está pequeno este mês devido à falta de espaço) tem que começar na próxima página, vamos falar por último de um dos lances mais legais do jogo: a conectividade entre GC e GBA.



Depois de salvar Tingle (lembra-se dele em **Majora's Mask**?), você ganha o item chamado Tingle Tuner. Conecte um GBA ao GC e use o item. Tingle aparecerá na tela do GBA e oferecerá dicas do local onde você se encontra no jogo. Mas não é só isso: somente utilizando esse esqueminha você conseguirá acessar tudo no jogo, pois Tingle pode fornecer uma variedade de itens para que você visite lugares que não são alcançados de outra maneira. Portanto, se você ainda não tem o cabo para essa conexão, providencie logo um! E tenha também um amigo por perto para não ter que ficar trocando toda hora entre o GC e o GBA, se bem que esse lance do amigo é secundário...

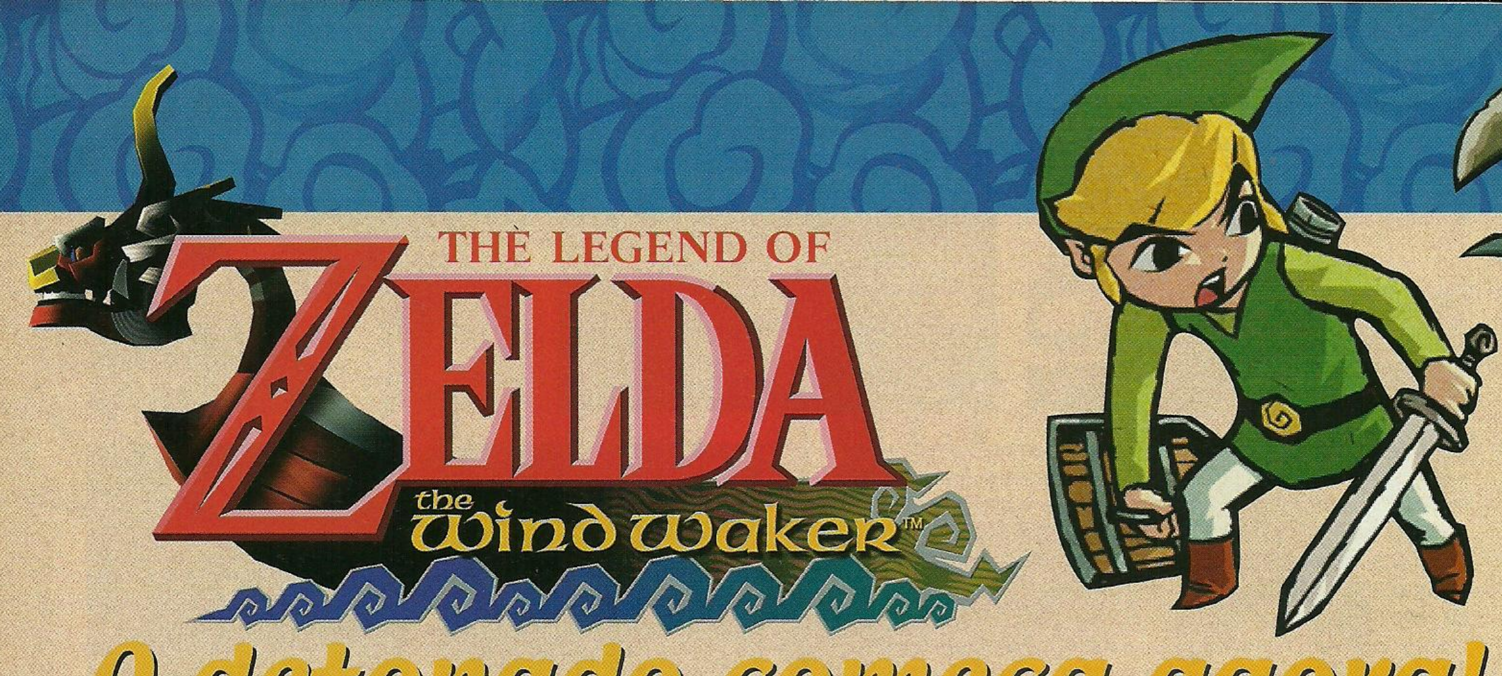
Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Gráficos **10** / Som **10** / Jogabilidade **10** / Diversão **10** / Replay **10**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 10



O detonado começa agora!

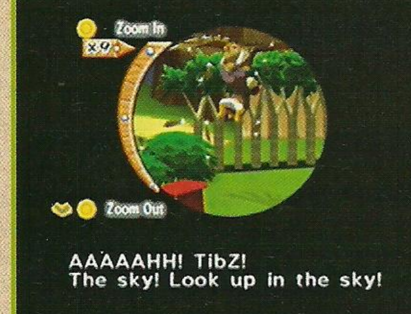
Como os jogos Zelda estão repletos de segredos e objetivos secundários, vamos nos focalizar primeiramente na aventura principal. Depois, terminada essa parte, daremos outras coisas como as localizações de todos os pedaços de coração, tesouros escondidos, etc.

Outset Island

Depois de ser acordado por sua irmã Aryll, siga para a casa de sua avó. Suba ao andar de cima e ganhe a roupa do herói (Hero´s Clothes) da velhinha. Enquanto a vovó



prepara sua sopa favorita para a festa de seu aniversário, volte para onde está sua irmã e ganhe o telescópio (Telescope). Aperte o Pause, selecione-o e defina-o para Y, X ou Z (o mesmo procedimento vale para a maioria dos itens). fique ao lado de Aryll e, acionando o zoom com a alavanca amarela, use o presente para ver um pássaro ao lado da caixa de



correio, perto da casa da vovó. Em seguida, suba o telescópio e acompanhe uma seqüência com uma garota sendo jogada na floresta por um pássaro gigante. Desça do observatório, cruze a ponte e entre na casa onde moram os irmãos Orca e Sturgeon. O segundo, que mora no andar de cima, pode lhe dar alguns toques teóricos. Mas a razão de sua visita é o irmão de baixo, que sabe tudo da arte da espada. Converse com ele e prepare-se para uma aula prática. Execute todos os golpes que ele pedir para ganhar a espada (Hero´s Sword). Com a lâmina na mão, siga para a floresta onde está a garota que caiu do céu. Derrube as árvores que bloqueiam o acesso a ela e depois atravesse a ponte com um buraco no meio. Entre na caverna e siga para o local onde a guria está pendurada.

Hora de colocar o aprendizado de esgrima em prática. Seu primeiro inimigo se chama Bokoblin, e é um porco dos infernos! Acabe logo com ele e continue seguindo a trilha para ver mais dois porcos dos infernos descendo dos céus. Algumas espadadas depois, a menina, chamada Tetra, cairá da árvore e se revelerá uma pirata.

Antes que você possa se reencontrar com Aryll fora da floresta, o pássaro gigante retorna e a leva no bico. Como você precisa partir com os piratas para salvar sua irmãzinha, o jeito é fazer o que eles mandam. O primeiro passo é arrumar um escudo (Hero´s Shield), e se você é uma pessoa observadora, viu que existe um pendurado na parede da casa da vovozinha. Vá até lá e ela, depois de uma rápida brincadeira de esconde-esconde, dará o item a você. Despeça-se de todos na ilha pois você não vai voltar aqui durante um tempo. Aproveite para fazer umas compras no bote que está parado ao lado do navio dos piratas. Adquira a sacola de iscas (Bait Bag) e, se quiser, algumas iscas gerais (All-Purpose Bait) e isca de gaivota (Hyoi Pear). Depois das compras, retorne aos piratas e converse com Tetra.





Navio dos Piratas

Atravesse o convés, passe pela porta e desça até onde está Niko. Pise no botão do chão e vá pulando de plataforma em plataforma, usando as cordas entre elas,



para chegar até o piratinha. Quando estiver na corda, balance a alavanca cinza para frente e para trás para ganhar impulso, aperte R para parar o movimento, ajuste o ângulo com a alavanca amarela e aperte A para soltar. Se o tempo acabar e as plataformas baixarem, acione o botão novamente e recomece o processo. Depois de chegar até Niko, ele vai mostrar sua admiração deixando que você fique com o tesouro do baú da sala do fundo: a sacola de espólios (Spoils Bag), que serve para guardar os itens que seus inimigos deixam para trás depois de derrotados. Suba novamente ao convés e depois ao ninho do condor, onde está Tetra. Assista à seqüência mostrando Forsaken Fortress e seja catapultado até lá (perdendo a espada nesse meio-tempo).

Forsaken Fortress

Faça seu primeiro contato com Tetra através do pingente pirata (Pirate's Charm) e fique esperto sempre que o ícone do botão A piscar daqui pra frente. Nessa hora você pode conseguir uma dica bastante útil apertando esse botão. Suba dois lances de escadas você verá vários feixes de luz correndo pelo chão. Se for iluminado por um deles, ou se algum guarda avistá-lo, você será jogado na cadeia. Para efeito de localização (e para facilitar meu trabalho neste detonado), deixe-se ser capturado e comece a explorar Forsaken Fortress a partir da cadeia. Na cadeia, pule em cima da mesa e depois para a prateleira. Tire o vaso da frente e rasteje pelo pequeno túnel. Ao sair do túnel, ande até encontrar um baú com o mapa dentro. Caia para o nível inferior, quebre os barris do canto da sala e pise no botão atrás deles. Passe pela porta que se abriu e pegue um pedaço de coração no baú. Saia dessa pequena cela e siga pelo corredor com dois guardas, mas pegue o barril que está nesse corredor para usar como disfarce (se um guarda perceber seu



movimento, fique completamente parado). Passe pela porta no fundo do corredor e suba a escada para o nível superior. Use as plataformas para chegar ao nível mais alto e depois uma corda para chegar ao outro lado e abrir o baú com a bússola (Compass), que mostra no mapa onde estão os baús existentes no calabouço, além da localização do chefe (que não é sua preocupação agora). Utilizando o mapa, procure caminhos entre os corredores que levem para cima até um dos guardas que movem os holofotes. Só que o cara está armado e você perdeu sua espada. Tudo bem! Use o escudo (botão L+R) para se defender dos ataques e espere que a arma de seu agressor caia no chão. Pegue-a antes dele e faça-o provar um pouco de seu remédio. Repita isso com mais dois outros guardas e depois procure essa sala da foto (sala de Forsaken), no andar 2F. Use um barril para se ocultar dos guardas e





chegar até a porta lá em cima. Passe por outro guarda usando um barril e vá subindo pelo caminho. Quando chegar a um buraco onde existe um pedaço de chão bem fino junto à parede, encoste nela e aperte A (a palavra Sidle deve estar escrita junto ao ícone do botão A). Esgueire-se junto à parede por duas vezes e suba as escadas para encontrar sua espada caída no chão, perto de um guarda. Pegue-a, acabe com o guarda e passe pela porta que foi destrancada. A felicidade em ver sua irmã do outro lado dura pouco, pois o Helmaroc King, o pássaro gigante, aparece e o captura.



Depois de levá-lo até uma figura sombria (chega de mistério: é o próprio Ganon!), Helmaroc e jogá-lo para longe, e você é salvo pelo seu meio de transporte, o "barco viking" King of the Red Lions. Como ele não possui uma vela, está impossibilitada, por hora, a navegação pelos mares. Seu próximo objetivo é conseguir uma vela em Windfall Island, mas isso vai ficar para o mês que vem. Mantenha a calma!





Baixinho e invocado, ele quer vingança!

Assim como **Banjo-Kazzoie** e **Banjo-Tooie** para o Nintendo 64, este gênero de jogo já foi o mais aclamado. Agora a fórmula ganha novos elementos e muito mais ação com **Vexx**, um cara irado!

Nada se cria, tudo se copia!

Pode até ser muita coincidência, mas **Vexx** possui uma infinidade de semelhanças com diversos outros games que fizeram sucesso nos consoles Nintendo. A história é básica: o povo da aldeia de Astara vive tranqüilo até a chegada de um inimigo impiedoso que escraviza todos do lugar. O vilão, Dark Yabu, só quer saber de riquezas e poder, fazendo uso da força bruta para dominar. Mas quando ele aplica uma dura punição em Vargas, o mais velho da tribo, seu neto fica furioso e resolve se rebelar. Numa tentativa de fuga, Vexx acaba caindo no porão de um navio da tropa inimiga e encontra as lendárias luvas Astani War Talons, que vão abençoá-lo com poderes incríveis. O jovem sente que esse é o momento e vai em busca de vingança. Parece que você já viu isso em algum lugar só que com outros personagens, certo?

Quando você dá o Start – e passa pela fase de adaptação de comandos – a sensação de "já joguei algo parecido" se torna mais presente. A estrutura do jogo é idêntica às aventuras do urso Banjo e da passarinha Kazzoie, com mundos gigantescos e vários desafios espalhados pelos cantos, onde você precisa encontrar os corações Shadowraith para destravar novas áreas.

Toda movimentação do personagem – ataques, saltos, corrida e as braçadas dentro d'água – também lembra gente conhecida como o bigodudo em **Super Mario Sunshine**. Mas isso funciona de maneira positiva no jogo, pois além se serem características de fórmulas vencedoras, foram feitas melhorias e o resultado final é muito satisfatório.





Agora é que são elas

Vamos passar rapidinho pela parte em que se descreve os gráficos, pois eles são competentes e um dos poucos pontos que se pode reclamar é quando cai a noite e o cenário praticamente desaparece diante de seus olhos. Também não vamos perder tempo falando do som, que mais parece um trio elétrico do carnaval baiano com a tecnologia Dolby Pro Logic II – a mesma de **Star Wars: Rogue Squadron**






II. Agora, a jogabilidade causará polêmica, fazendo você amar ou odiar o game. É aquela velha história: você usa quase todos os recursos do controle e enquanto não dominar as técnicas não tem jeito, você toma pau. Mas assimilando cada função, como por exemplo, aprender a controlar a câmera usando a alavanca C, o resto é na raça.

Informações de fábrica garantem quinze horas de jogo, mas certos desafios podem aumentar esse tempo brincando. É o caso das fases em baixo d'água, o personagem tem pulmões pequenos e seu fôlego não dá para muito – se você não fica esperto para pegar as bolhas de ar, é afogamento na certa.

São dez mundos com oito corações cada, mas para abrir o último portal, o jogador só precisa de sessenta deles, assim, se você não estiver interessado em completar 100% do game, melhor ignorar os mais difíceis. A mecânica de jogo é muito diversificada e isso empolga, pois você sempre desenvolve ações diferentes para encontrar cada coração. Ainda no portal, você pode escolher qual coração buscar e setas indicarão o caminho correto para chegar até ele. Mas você também pode sair explorando a área e descobrir os desafios sozinho.

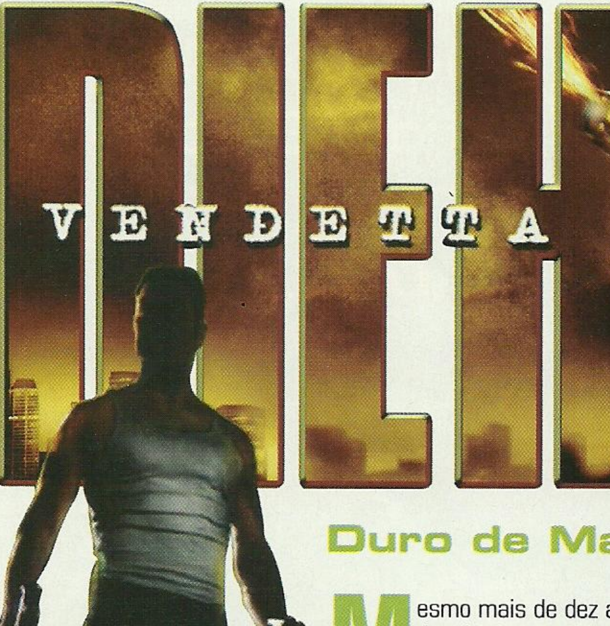
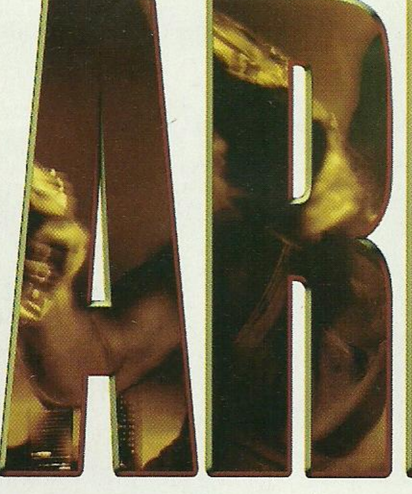
Vexx é outro garoto de orelhas pontudas que veio para ficar. Jogue tempo suficiente para uma boa adaptação e você vai querer mais e mais até completar a missão. (N)

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO — 13 (Recomendado para maiores de 13 anos)

Gráficos **8,5** / Som **9,0** / Jogabilidade **7,6** / Diversão **8,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Acclaim** / Publisher: **Acclaim**

NOTA FINAL 7,9



Die Hard Vendetta

Duro de Matar em versão meia-boca

Mesmo mais de dez anos depois de sua última aparição no cinema, a série "Duro de Matar" (estrelada por Bruce Willis) ainda dá o que falar. Sendo uma das melhores séries de ação de todos os tempos, **Duro de Matar** já teve outras adaptações para videogame e Arcade, mas **Die Hard: Vendetta** é o game que vinha sendo prometido pela Fox Interactive como a melhor adaptação dos filmes já feita em todos os tempos.



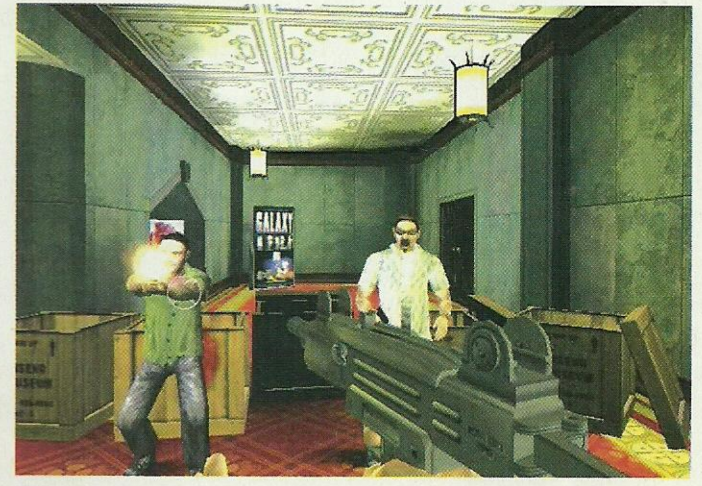

McClane em ação

Die Hard: Vendetta é um game de tiro em primeira pessoa e a trama, inédita, se desenrola na cidade de Los Angeles. Você assume o papel do policial John McClane e vivenciará as típicas situações encontradas nos filmes de ação do mocinho, com direito a diálogos sarcásticos do personagem de Bruce Willis e outras cenas inusitadas. Além disso, você encontra várias outras figurinhas carimbadas da série, como a mulher de McClane, sua filha e Al, o desajeitado capitão de polícia. Até a famosa torre Nakatomi Plaza do primeiro filme está no game. Não dá para deixar de imaginar que este seja um roteiro descartado do quarto filme, já que vemos um John de cabelos brancos e sua filha já bem adulta. As cenas de tiro em câmera lenta aumentam bastante a dramaticidade do jogo e sua interação é ampla. Elementos fundamentais para um game que pretende merecer o título Die Hard.

Mais pra lá do que pra cá!

Apesar de os comandos serem básicos como em outros jogos do gênero, a calibragem das alavancas analógicas parece ser um problema comum entre as empresas que desenvolvem para o GameCube. Os movimentos acabam sendo rápidos ou devagares demais. Mas ajustes podem ser feitos e, depois de jogar uma fase ou duas, você acaba se acostumando.

Outro ponto negativo é taxa de frames gerados por segundo, abaixo da capacidade do console – em certos momentos o game chega a ficar lento ao ponto de irritar o jogador.



O jogo já vem configurado com mira automática, o que facilita na hora dos tiroteios. O maior desafio é desvendar todas as fases, que são grandes e ricas em detalhes. Existem alguns segredos que são descobertos apenas na segunda vez que se joga a mesma fase, pois não existem pistas claras de como se chegar a eles. Assim, a dinâmica do jogo torna-se envolvente. São situações diferentes a cada etapa: resgatar reféns, imunizar bandidos, conseguir novas pistas e até fazer aliados.

Duro de jogar

Sendo **Die Hard: Vendetta** um projeto ambicioso, é imperdoável a falta de um modo Multiplayer, clássico neste gênero de jogo. Fica a impressão de que o desenvolvimento não foi concluído de fato. Óbvio que é possível se divertir e curtir o game por algumas horas, porém, ele não é tão duro de detonar assim. N

Cassiano Barbosa




AVALIAÇÃO — RECOMENDADO PARA 17+ MAIORES DE 17 ANOS

Gráficos **6,5** / Som **6,5** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **7,5** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Bits Studio** / Publisher: **Fox Interactive**

NOTA FINAL 6,7





WORLD SOCCER Winning Eleven 6 FINAL EVOLUTION

O maior game de futebol de todos os tempos chega ao GameCube!

Apesar de o Game Boy Advance ter recebido uma (não muito boa) versão da série no ano passado, o GameCube ainda estava na fila de prioridades da Konami, e a falta de opções em games de futebol para o console estava deixando os boleiros da Nintendo malucos de ansiedade. Mas não haveria uma maneira melhor disso ter sido remediado: a série chega ao GameCube em sua melhor forma, sua versão mais recente, atualizada e simplesmente sensacional – **Winning Eleven 6: Final Evolution**.

Realismo à toda prova

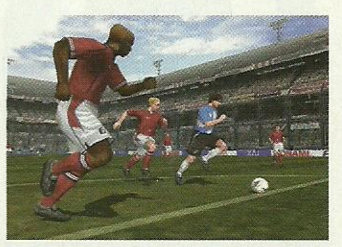
Antes de começar a jogar **WE**, esteja preparado para esquecer qualquer outro game de futebol que já tenha visto na vida. Este jogo tem um nível de simulação acima de qualquer outro, realmente sem comparações. Para se dar bem, você tem que pensar realmente como um técnico de futebol: buscar a melhor tática, acertar o posicionamento dos jogadores, e até mesmo saber qual atleta usar em qual função. Liberte o Felipão que existe em você e faça diversos testes – arrumar certinho um time é talvez mais importante do que dominar os comandos do jogo. Até dá para tentar algumas improvisações, mas como os atributos de cada jogador são respeitados fielmente em campo, não adianta nada escalar um atacante na lateral direita só para ganhar velocidade – ele não vai acertar cruzamentos, e será uma lástima na marcação. Oberserve bem cada uma das características do atleta antes de tentar colocá-lo fora de sua posição original.

Aliás, esse é outro detalhe que leva **Winning Eleven** para o topo da lista de games de futebol. A jogabilidade é absurdamente perfeita, com comandos rápidos, precisos, totalmente configuráveis e cheios de combinações. Praticamente tudo o que você vê em um jogo de futebol de verdade é possível reproduzir no game. Você quase nunca vê dois movimentos iguais em uma mesma partida, seja um carrinho, drible, chute, ou cabeçada.













Ataque dos sonhos e defesa invulnerável

Ter Ronaldo "Fenômeno", Batistuta e Rivaldo no ataque, Zidane, Davids e Beckham no meio campo e Roberto Carlos, Canavarro e Ferdinand na zaga, protegendo um gol defendido por Oliver Kahn é o sonho de qualquer treinador e um delírio para a torcida. Pois esse time invencível pode se tornar real em **Winning Eleven 6: Final Evolution**.

Além dos tradicionais modos de jogo de qualquer game de futebol, como ligas e campeonatos regionais, a série **WE** conta com uma exclusividade que faz a diferença: o modo Master League. Aqui, você escolhe entre uma série de clubes (contando até com os sul-americanos River Plate, Boca Juniors, Palmeiras e Vasco), e participa de um campeonato disputadíssimo contra potências do futebol mundial. E o mais interessante é que você pode contratar jogadores para o seu time, formando o esquadrão que quiser. E quando falamos em contratar, é isso mesmo – você deve negociar contratos, multas de liberação e pagar salários semanais, tudo descontado de seu caixa depois de cada rodada. Cuidado para não dar um passo maior que a perna, pois se a grana não for suficiente para as despesas, é game over na hora.

Teste seus esquemas de jogo, façam suas opções de jogadores e, principalmente, treine bastante. **Winning Eleven 6: Final Evolution** é um dos mais completos games de esporte da história, e vale realmente a pena se dedicar um pouquinho para ser o craque dos gramados virtuais do GameCube.

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO

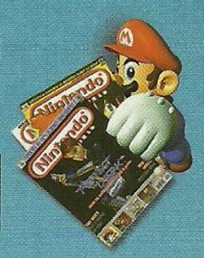


Gráficos **9,0** / Som **8,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **10** / Replay **9,5**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **esporte/futebol**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **KCET** / Publisher: **Konami**

NOTA FINAL **7,8**

PERDEU ALGUM NÚMERO?

Não vacile, complete já sua coleção!













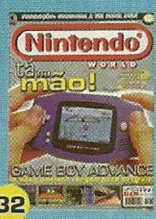










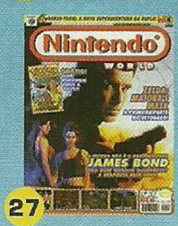








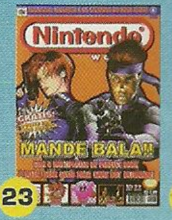








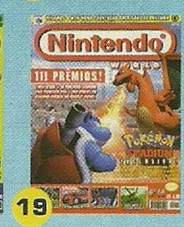


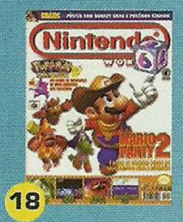


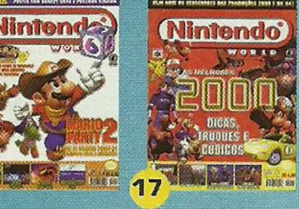












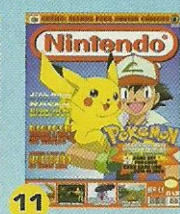








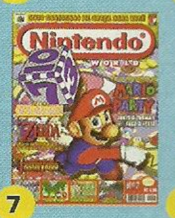




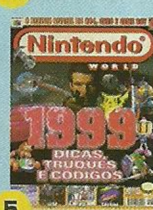






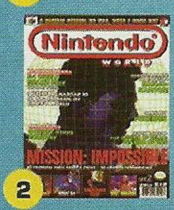














EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90



Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.
Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação.



FRACTA

www.heroi.com.br/nintendoworld

Pokémon Ruby Version / Sapphire Version

Você não vai conseguir parar de jogar

Se você é daqueles que fizeram careta e disseram "ah, não, mais Pokémon", então, é melhor parar de ler isto agora mesmo. Do contrário, você pode acabar gostando das novíssimas versões para o GBA, e não nos responsabilizaremos se o cuspe cair bem no meio da sua testa. A cada dia, mais jogadores (re)iniciam os treinamentos, se deleitando com os novos golpes, delirando com as novas combinações de tipos, vibrando com os novos combates... Enfim, respirando **Ruby e Sapphire**.







O que torna RS tão especial?

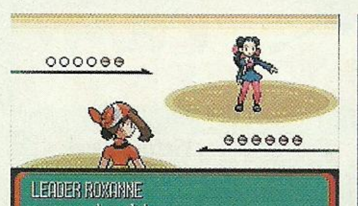
Muitas podem ser as respostas pra essa pergunta. Uns vão dizer que **RS** é um marco por ser o primeiro jogo da saga a embarcar no 32-bit portátil da Nintendo, depois de um intervalo de mais de dois anos sem nenhum sucessor de **GSC** lançado, e com centenas de milhares de jogadores se contentando em descobrir as maiores minúcias das versões metálicas. Outros podem dizer que as jóias são especiais por serem um novo marco inicial, em que todos os jogadores, novatos ou veteranos, poderão começar ao mesmo tempo, uma vez que as versões Advance não têm nenhuma ligação com os games anteriores. Sim, torça o nariz o quanto quiser, mas você não poderá trazer aqueles seus Pokémon Tops, repletos de estratégias, ataques e Bugs, para este jogo.

Há ainda aqueles que arriscam que o motivo por **RS** estar contagiando novamente a população jogadora é ser um verdadeiro retorno às versões **Red**, **Blue** e **Yellow**. Aqui, você é um garoto(a) que acaba de se mudar para o continente de Hoenn, vindo de Johto com seu pai, conhecido Cool Trainer, apontado como o novo líder do ginásio Normal de Petalburg. Seguindo os passos de seu pai, você começa seu treinamento sob a tutela do atrapalhado professor Birch, o tropical e avantajado discípulo do professor Carvalho. Para ajudar em sua missão, está a/o jovem filha/o de Birch, May/Brendam, que ajudará você a superar os desafios deste novo mundo de aventuras – isso mesmo, nada de rivais, desta vez!



Há até mesmo uma nova Equipe Rocket em **RS**. Duas, na verdade. Os Rockets remanescentes se dividiram em dois grupos: os Magma e os Aqua. Os primeiros desejam tornar o mundo um imenso continente, para que haja mais espaço para as pessoas viverem e mais Pokémon nascerem, e dias ensolarados para que todos possam sair e se divertir. Eles precisam de Groudon, o Guardião dos Continentes, para concretizar seus planos. Eles serão a principal pedra em seu sapato em **Ruby**, sob os

comandos de Maxie. Já os Aquas querem um mundo com um imenso oceano, já que é do mar que surgiu a vida, e sem ele não vivemos. Para isso, eles almejam o poder de Kyogre, o Guardião das Águas. Eles serão os vilões da versão **Sapphire**, comandados por Archie. Fora isso, os veteranos reconhecerão muitas semelhanças de **RS** com **RBY**. Há uma Safari Zone, em que você poderá pegar diversos Pokémon utilizando as Park Balls e com um limite de passos. Há oito novos ginásios, cada qual com seus líderes e insígnias que concedem poderes sobre os monstrinhos. Há bicicletas (duas agora: a Mach é capaz de correr até três vezes mais que o normal, e a Acro permite saltar pedras e pequenos obstáculos; ambas são necessárias em determinados pontos do jogo) e uma Bicycle Road, além de uma Pokemon Tower, em que os treinadores vêm homenagear monstrinhos que se foram deste mundo.





Unidos venceremos

Há ainda aqueles que votam pelas novidades como principais chamarizes de **RS**. Agora, existem concursos de beleza, em que você pode exibir seus golpes para ganhar prêmios especiais. E para vencer em cada uma das categorias – beleza, fofura, força, inteligência e sabedoria – você deverá alimentar seus monstrinhos com as PokéBlocks, rações especiais feitas com Berries que você mesmo pode plantar. Você recebe também uma série de Pokécoisas para ajudar em sua jornada, como o Trainer's Card, com todos os seus dados, que vai evoluindo de acordo com seus feitos nas viagens, e a PokéNavi que, entre outras coisas, serve para ver o mapa de Hoenn (permitindo zooms em certas regiões e minimapas das cidades, com a localização de lojas, centros e ginásios) e os dados dos principais treinadores que você enfrentou, com lemas, estilos e até mesmo se ele está disposto a enfrentá-lo novamente. Mas os pontos máximos em termos de novidades são dois: a possibilidade de batalhas em dupla, em que você poderá usar dois de seus monstrinhos para enfrentar uma dupla de oponentes, e as Abilities, os poderes exclusivos de cada Pokémon. Ambas as características abrem uma enorme quantidade de possibilidades diferentes para combates, elevando ainda mais o número de estratégias e de utilidades para os monstrinhos. Você sentirá a emoção percorrer seu corpo quando vir coisas como "seu Magneton segura o Metagross com sua Ability Magnet Pull, enquanto seu Wailord dispara Surfs que atingem tanto o Metálico/Psíquico, que acabou de usar Light Screen no grupo, quanto o Rhydon oponente, que atrai para si o Thunderbolt do Magneton e o anula, por sua Ability Lightning Rod".

Monstrinhos pra dar e vender

Metagross? Wailord? Sim, e Manectric, e Aggron, e Claydol e Rayquaza. Você acaba de descobrir outra das grandes novidades de **RS**: os novos monstrinhos. Agora são mais 135, totalizando 386 Pokémon.
As estrelas da vez são os Terrestres que, além de ganharem diversas combinações interessantes – como Flygon Dragão/Terrestre, Claydol Psíquico/Terrestre, Numel Fogo/Terrestre, Nincada Inseto/Terrestre –, ainda receberam um Guardião, Groudon. Em segundo, vêm os Dragões, com o Salamence (Dragão/Voador, já considerado o novo Dragonite), Flygon, o "Deus Dragão" Rayquaza e os lendários e ultra-apelões irmãos Latias e Latios – Dragões/Psíquicos que podem usar itens para dobrar seus valores de Special. Por outro lado, isso gerou uma certa onda de Ice Beams em combates, da mesma forma que Earthquake foi em **GSC**.

Ainda assim, os Metálicos, Fantasmas e Noturnos não ficam para trás, ganhando combatentes de primeira categoria, como Metagross (Metálico/Psíquico, com altíssimo ATK) e o Lendário Registeel (Metal Puro, com DEF e SDEF 399), Shedinja (Inseto/Fantasma que, apesar de ter apenas 1 de HP, não é atingido por nenhum golpe que não seja superefetivo), ou Absol (Noturno puro, considerado o novo Umbreon e um dos melhores Baton Passers criados). Os Pedregulhos e Gelos ganharam suas lendas também, enquanto tipos mais convencionais, como Elétricos e Normais praticamente desapareceram.

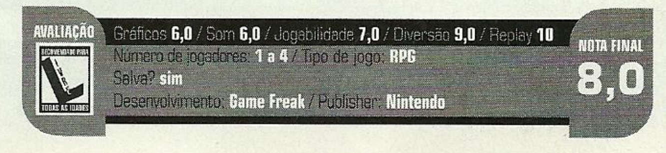
Mas não comece a comemorar ainda. Apesar de serem quase quatro centenas de combatentes, nas versões **RS** você tem à sua disposição apenas 202 deles, sendo dois distribuídos exclusivamente em convenções da Nintendo, da mesma forma que Mew e Celebi. Isso mesmo, bichos muito usados anteriormente, como Miltank, Blissey e os lendários, ficaram de fora desta versão. Isso não quer dizer que os outros 184 não estejam no cartucho. Eles ainda estão presentes com os golpes que podem aprender, seus atributos e tudo mais; apenas não podem ser capturados. O motivo? Ninguém sabe ao certo.



Esta é a sua chance!

Pokémon Ruby e Sapphire dá pano pra manga por, pelo menos mais um ano, permitindo aos jogadores começarem do zero, bolando suas novas estratégias e se preparando para as competições da Liga Oficial Pokémon Evolution que acontecerão no decorrer de 2003. Vá já treinar!

Eric Araki



Inicie seu treinamento!

Como as novas versões não possuem conexão com os antigos games, todos os treinadores terão de começar do mesmo ponto e conhecer todas as criaturas que podem ser capturadas em Ruby e Sapphire. Nesta relação você confere o novo número dos Pokémon, nomes em inglês, o tipo de cada um e a localização deles no jogo. Vamos capturar todos!



Nº	Nome	Tipo	Onde
001	Treecko	Planta	Inicial
002	Grovyle	Planta	Treecko Lv16
003	Sceptile	Planta	Grovyle Lv36
004	Torchic	Fogo	Inicial
005	Combusken	Fogo/Lutador	Torchic Lv16
006	Blaziken	Fogo/Lutador	Combusken Lv36
007	Mudkip	Água	Inicial
008	Marshtomp	Água/Terrestre	Mudkip Lv16
009	Swampert	Água/Terrestre	Marshtomp Lv36
010	Poochyena	Noturno	Rotas 101, 102, 103
011	Mightyena	Noturno	Poochyena Lv18
012	Zigzagoon	Normal	Quase todos os lugares
013	Linoone	Normal	Rotas 118-123 ou Zigzagoon Lv20
014	Wurmple	Inseto	Rotas 101, 102, 104 Petalburg Woods
015	Silcoon	Inseto	Petalburg Woods ou Wurmple Lv7
016	Beautifly	Inseto/Voador	Silcoon Lv10
017	Cascoon	Inseto Petalburg	Petalburg Woods ou Wurmple Lv7
018	Dustox	Inseto/Poison	Cascoon Lv10
019	Lotad	Água/Planta	Rotas 102, 114 (Sapphire)
020	Lombre	Água/Planta	Rota 114 ou Lotad Lv14 (Sapphire)
021	Ludicolo	Água/Planta	Lombre com Water Stone
022	Seedot	Planta	Rotas 102, 114 (Ruby)
023	Nuzleaf	Planta/Noturno	Rota 114 ou Seedot Lv14 (Ruby)
024	Shiftry	Planta/Noturno	Nuzleaf com Leaf Stone
025	Taillow	Normal/Voador	Rotas 104, 115, 116
026	Swellow	Normal/Voador	Rota 115 ou Tailow Lv22
027	Wingull	Água/Voador	Quase todos os lugares usando Surf
028	Pelipper	Água/Voador	Quase todos os lugares usando Surf ou Wingull Lv25
029	Ralts	Psíquico	Rota 102
030	Kirlia	Psíquico	Ralts Lv20
031	Gardevoir	Psíquico	Kirlia Lv30
032	Surskit	Inseto/Água	Rotas 102, 111, 114, 117, 120
033	Masquerain	Inseto/Voador	Surskit Lv22
034	Shroomish	Planta	Petalburg Woods
035	Breloom	Planta/Lutador	Shroomish Lv23
036	Slakoth	Normal	Petalburg Woods
037	Vigoroth	Normal	Slakoth Lv18
038	Slaking	Normal	Vigoroth Lv36
039	Abra	Psíquico	Granite Cave
040	Kadabra	Psíquico	Abra Lv16
041	Alakazam	Psíquico	Troque um Kadrabra
042	Nincada	Inseto/Terrestre	Rota 116
043	Ninjask	Inseto/Voador	Nincada Lv20
044	Shedinja	Inseto/Fantasma	Nincada Lv20
045	Wishmur	Normal	Rota 116, Rusturf Cave, Victory Road
046	Loudred	Normal	Victory Road ou Wishmur Lv20
047	Exploud	Normal	Loudred Lv40
048	Makuhita	Lutador	Granite Cave, Victory Road, troca em Rustboro
049	Hariyama	Lutador	Victory Road ou Makuhita Lv24
050	Goldeen	Água	Pesque nas Rotas 102, 111, 114, 117, 120, Safari Zone, Victory Road, Meteor Falls
051	Seaking	Água	Pesque na Safari Zone ou Goldeen Lv33
052	Magikarp	Água	Pesque em quase todos os lugares
053	Gyarados	Água/Voador	Pesque em Sootopolis
054	Azurill	Normal	Cruze uma Marill fêmea
055	Marill	Água	Rotas 102, 111, 114, 117, 120 e Azurill por Felicidade
056	Azumarill	Água	Marill Lv18
057	Geodude	Pedra/Terrestre	Rotas 114, 117, Safari Zone, Granite Cave, Victory Road
058	Graveler	Pedra/Terrestre	Victory Road ou Geodude Lv25
059	Golem	Pedra/Terrestre	Troque um Graveler
060	Nosepass	Pedra	Granite Cave
061	Skitty	Normal	Rota 116
062	Delcatty	Normal	Skitty com Moon Stone
063	Zubat	Poison/Voador	Cavernas em Geral
064	Golbat	Poison/Voador	Cavernas mais para o fim do jogo, ou Zubat Lv22
065	Crobat	Poison/Voador	Golbat por Felicidade
066	Tentacool	Água/Poison	Quase todos os lugares em que você possa usar Surf
067	Tentacruel	Água/Poison	Pesque com Good Rod em quase todos os lugares
068	Sableye	Noturno/Fantasma	(Sapphire) Granite Cave, Sky Pillar, Cave of Origin, Victory Road
069	Mawile	Metálico	(Ruby) Granite Cave, Sky Pillar, Cave of Origin, Victory Road
070	Aron	Metálico/Pedra	Granite Cave, Victory Road
071	Lairon	Metálico/Pedra	Victory Road ou Aron Lv32
072	Aggron	Metálico/Pedra	Lairon Lv42
073	Machop	Lutador	Rota 112
074	Machoke	Lutador	Machop Lv28
075	Machamp	Lutador	Troque um Machamp
076	Meditite	Lutador/Psíquico	Rota 122, Victory Road
077	Medicham	Lutador/Psíquico	Victory Road ou Meditite Lv37
078	Electrike	Elétrico	Rotas 110, 118
079	Manectric	Elétrico	Rota 118 ou Electric Lv26
080	Plusle	Elétrico	Rota 110
081	Minun	Elétrico	Rota 110
082	Magnemite	Elétrico/Metálico	New Mauville
083	Magneton	Elétrico/Metálico	New Mauville ou Magnemite Lv30
084	Voltorb	Elétrico	New Mauville
085	Electrode	Elétrico	New Mauville ou Voltorb Lv30

086	Volbeat	Inseto	Rota 117
087	Illumise	Inseto	Rota 117
088	Oddish	Planta/Poison	Rotas 110, 117 à 123, Safari Zone
089	Gloom	Planta/Poison	Rotas 121, 123, Safari Zone ou Oddish Lv21
090	Vileplume	Planta/Poison	Gloom com Leaf Stone
091	Bellossom	Planta	Gloom com Sun Stone
092	Doduo	Normal/Voador	Safari Zone
093	Dodrio	Normal/Voador	Safari Zone ou Doduo Lv31
094	Roselia	Planta/Poison	Rota 117
095	Gulpin	Poison	Rota 110
096	Swalot	Poison	Gulpin Lv26
097	Carvanha	Água/Noturno	Pesque nas Rotas 118, 119
098	Sharpedo	Água/Noturno	Rotas 103, 118, 122, 124 à 134 ou Carvanha Lv30
099	Wailmer	Água	Pesque com Good Rod em quase todos os lugares
100	Wailord	Água	Rota 129 ou Wailmer Lv40
101	Numel	Fogo/Terrestre	Rota 112, Mt. Chimney
102	Camerupt	Fogo/Terrestre	Numel Lv33
103	Slugma	Fogo	Mt. Chimney
104	Magcargo	Fogo/Pedra	Slugma Lv38
105	Torkoal	Fogo	Mt. Chimney
106	Grimer	Poison	Mt. Chimney
107	Muk	Poison	Grimer Lv38
108	Koffing	Poison	Mt. Chimney
109	Weezing	Poison	Koffing Lv35
110	Spoink	Psíquico	Rota 112
111	Grumpig	Psíquico	Spoink Lv32
112	Sandshrew	Terrestre	Rota 111, 113
113	Sandslash	Terrestre	Sandshrew Lv22
114	Spinda	Normal	Rota 113
115	Skarmory	Metálico/Voador	Rota 113
116	Trapinch	Terrestre	Rota 111
117	Vibrava	Terrestre/Dragão	Trapinch Lv35
118	Flygon	Terrestre/Dragão	Vibrava Lv45
119	Cacnea	Planta	Rota 111
120	Cacturne	Planta/Noturno	Cacnea Lv32
121	Swablu	Normal/Voador	Rotas 114, 115
122	Altaria	Dragão/Voador	Swablu Lv35
123	Zangoose	Normal	(Ruby) Rota 114
124	Seviper	Venenoso	(Sapphire) Rota 114
125	Lunatone	Pedra/Psíquico	(Sapphire) Rota 115
126	SolPedra	Pedra/Psíquico	(Ruby) Rota 115
127	Barboatch	Água/Terrestre	Pesque na Rota 115, na Victory Road, ou na rotas 111, 114, 120
128	Whiscash	Água/Terrestre	Pesque na Rota 115, na Victory Road ou Barboatch Lv30
129	Corphish	Água	Pesque nas Rotas 102, 117
130	Crawdaunt	Água/Noturno	Corphish Lv30
131	Baltoy	Terrestre/Psíquico	Rota 111
132	Claydol	Terrestre/Psíquico	Baltoy Lv36
133	Lileep	Pedra/Planta	Pegue o Root Fossil na rota 111 e leve para a Devon Corp
134	Cradily	Pedra/Planta	Lileep Lv40
135	Anorith	Pedra/Inseto	Pegue o Claw Fossil na rota 111 e leve para a Devon Corp
136	Armaldo	Pedra/Inseto	Anorith Lv40
137	Igglybuff	Normal	Cruze uma Jigglypuff fêmea
138	Jigglypuff	Normal	Rota 115 ou Igglybuff por felicidade
139	Wigglytuff	Normal	Jigglypuff com Moon Stone
140	Feebas	Água	Pesque na rota 119
141	Miltotic	Água	Feebas com 170 de Beleza nos concursos
142	Castform	Normal	Ganhe no Weather Research Institute
143	Staryu	Água	Pesque na cidade de Lilycove
144	Starmie	Água/Psíquico	Staryu com Water Stone
145	Kecleon	Normal	Barreiras transparentes na Rota 120
146	Shuppet	Fantasma	Mt. Pyre
147	Banette	Fantasma	Shuppet Lv37
148	Duskull	Fantasma	Mt. Pyre
149	Dusclops	Fantasma	Duskull Lv37
150	Tropius	Planta/Voador	Rota 119
151	Chimecho	Psíquico	Topo do Mt. Pyre
152	Absol	Noturno	Rota 120
153	Vulpix	Fogo	Topo do Mt. Pyre
154	Ninetales	Fogo	Vulpix com Fire Stone
155	Pichu	Elétrico	Cruze uma Pikachu fêmea
156	Pikachu	Elétrico	Safari Zone ou Pichu por felicidade
157	Raichu	Elétrico	Pikachu com Thunder Stone
158	Psyduck	Água Surf	Safari Zone
159	Golduck	Água Surf	Safari Zone ou Psyduck Lv33
160	Wynaut	Psíquico	Ovo com uma mulher em Lavaridge ou cruze uma Wobbuffet fêmea
161	Wobbuffet	Psíquico	Safari Zone
162	Natu	Psíquico/Voador	Safari Zone
163	Xatu	Psíquico/Voador	Safari Zone ou Xatu Lv25
164	Girafarig	Normal/Psíquico	Safari Zone
165	Phanpy	Terrestre	Safari Zone
166	Donphan	Terrestre	Phanpy Lv25
167	Pinsir	Inseto	Safari Zone
168	Heracross	Inseto/Lutador	Safari Zone
169	Rhyhorn	Terrestre/Pedra	Safari Zone
170	Rhydon	Terrestre/Pedra	Rhydon Lv42
171	Snorunt	Gelo	Shoal Cave (parte de gelo)
172	Glalie	Gelo	Snorunt Lv42
173	Spheal	Gelo/Água	Shoal Cave
174	Sealeo	Gelo/Água	Spheal Lv32
175	Walrein	Gelo/Água	Sealeo Lv44
176	Clamperl	Água	Algas Marinhas (use Dive perto de Sootopolis)
177	Huntail	Água	Troque Clamperl com Deep Sea Fang equipado
178	Gorebyss	Água	Troque Clamperl com Deep Sea Scale equipado
179	Relicanth	Água/Pedra	Algas Marinhas (use Dive perto de Sootopolis)
180	Corsola	Água/Pedra	Pesque perto de Evergrande City
181	Chinchou	Elétrico/Água	Algas Marinhas (use Dive perto de Sootopolis)
182	Lanturn	Elétrico/Água	Chinchou Lv27
183	Luvdisc	Água	Pesque na rota 128
184	Horsea	Água	Pesque nas rotas 132 à 134
185	Seadra	Água	Horsea Lv32
186	Kingdra	Água/Dragão	Troque Seadra com Dragon Scale equipada
187	Bagon	Dragão	No fundo da rota 114
188	Shellgon	Dragão	Bagon Lv30
189	Salamence	Dragão/Voador	Shellgon Lv50
190	Beldum	Metálico/Psíquico	Casa de Steven em Mossdeep, depois de vencer a Elite 4
191	Metang	Metálico/Psíquico	Beldum Lv30
192	Metagross	Metálico/Psíquico	Metang Lv45
193	RegiRock	Pedra	Desert Ruins (rota 111)
194	RegIce	Gelo	Marine Ruins (rota 105)
195	RegiSteel	Metálico	Scorched Lab (rota 120)
196	Latias	Dragão/Psíquico	(Sapphire) Aleatoriamente depois de vencer a Elite 4
197	Latios	Dragão/Psíquico	(Ruby) Aleatoriamente depois de vencer a Elite 4
198	Kyogre	Água	(Sapphire) Caverna de Sootopolis
199	Groudon	Terrestre	(Ruby) Caverna de Sootopolis
200	Rayquaza	Dragão/Voador	Topo do Sky Pillar

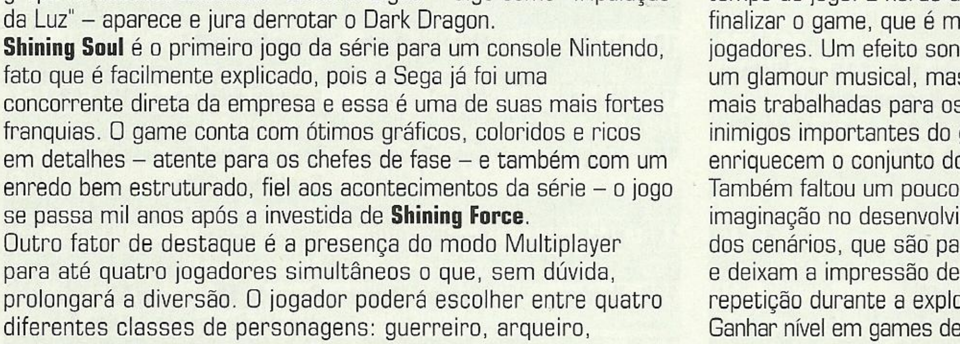


GBA recebe o primeiro título da famosa série da Sega

Tudo começou com **Shining in the Darkness**, lançado para Mega Drive em 1992, a partir de então, a série nunca mais deixou de ser sucesso. Um trabalho excepcional executado pela Sega e que, agora, com o título **Shining Soul**, ganhará as telas do portátil da Nintendo. E só o que podemos dizer é que essa é uma combinação perfeita!

Uma saga brilhante

No centro do enredo, está uma civilização que foi praticamente destruída pelo Dark Dragon, a própria encarnação do mal. O Dark Dragon foi lacrado e permaneceu assim por centenas de anos, enquanto o povo voltou a ter uma vida pacífica. Mas um dia, o mal emerge novamente e retoma seu reinado de terror. Em tempo, um grupo misterioso chamado "Crew of Light" – algo como "Tripulação da Luz" – aparece e jura derrotar o Dark Dragon.



Shining Soul é o primeiro jogo da série para um console Nintendo, fato que é facilmente explicado, pois a Sega já foi uma concorrente direta da empresa e essa é uma de suas mais fortes franquias. O game conta com ótimos gráficos, coloridos e ricos em detalhes – atente para os chefes de fase – e também com um enredo bem estruturado, fiel aos acontecimentos da série – o jogo se passa mil anos após a investida de **Shining Force**.

Outro fator de destaque é a presença do modo Multiplayer para até quatro jogadores simultâneos o que, sem dúvida, prolongará a diversão. O jogador poderá escolher entre quatro diferentes classes de personagens: guerreiro, arqueiro, feiticeiro ou homem-dragão. Personalize seu jogador selecionando a cor de suas roupas, escolha seu nome e distribua seus pontos de experiência, teste todas as habilidades e classes e, desse modo, crie novas possibilidades.









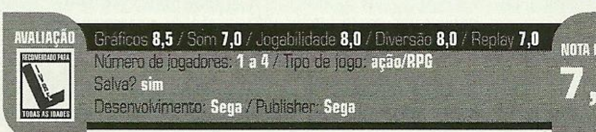
Novidades e os pontos fracos da série

A mudança no estilo de jogo é a maior novidade da versão portátil e a série que sempre fez o gênero RPG puro, agora terá mais ação. Simplificando, a aventura estará mais parecida com os games da série **Zelda**, contando com a presença de todos os elementos de um RPG e movimentos livres durante as batalhas. Tudo bem que alguns detalhes, como os menus e o inventário, estão um tanto mais complexos, mas a adaptação virá com o tempo de jogo. E horas de jogatina serão necessárias para se finalizar o game, que é muito extenso e exigirá paciência dos jogadores. Um efeito sonoro aqui e outro ali não fazem do título um glamour musical, mas trilhas mais trabalhadas para os inimigos importantes do game enriquecem o conjunto do jogo. Também faltou um pouco de imaginação no desenvolvimento dos cenários, que são parecidos e deixam a impressão de repetição durante a exploração.



Ganhar nível em games deste tipo nunca foi fácil, mas aqui rolou um certo exagero e o jogador pena para somar alguns pontos de experiência. Quem já é um guerreiro veterano da luz na série **Shining**, poderá acompanhar uma nova aventura repleta de surpresas e no mesmo nível de bom gosto de seus predecessores e, para quem estiver debutando na saga, o título oferecerá a oportunidade de se jogar uma das melhores franquias de RPG da Sega.

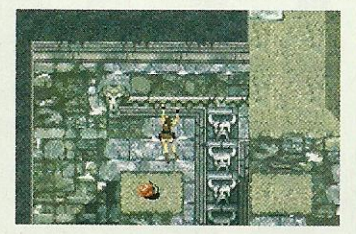
Alex Figueiredo





Aventure-se em busca de poderes sobrenaturais

Lara Croft, a heroína do game, é considerada pelos fãs a versão feminina de Indiana Jones. Lara já virou quadrinhos e bonecos e seu segundo filme vai para as telas do cinema ainda este ano, interpretado pela atriz Angelina Jolie.





A profecia

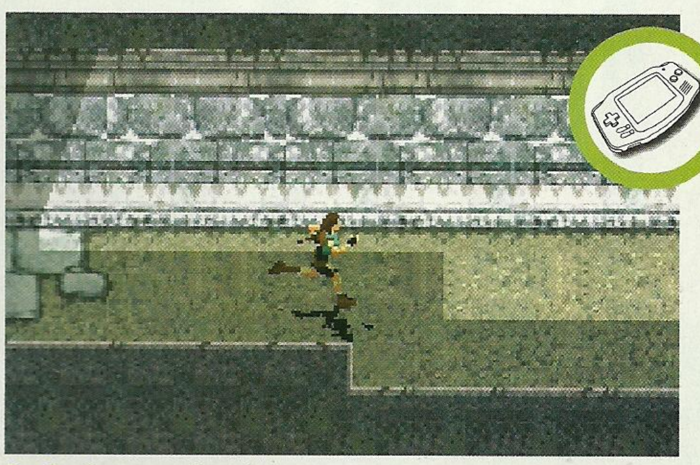
Em **Tomb Raider: The Prophecy**, a senhorita Croft está em busca de uma relíquia incomum. Desde que passou a decifrar as escritas do livro Tomo de Ezekiel, escrito por um estudioso no século 13, ela não parou de pensar nos poderes mágicos. Os sons que ressoam em sua cabeça, enquanto ela está de frente para uma grande montanha gelada no Ártico, significam um grande poder sobrenatural que já foi descrito por várias gerações na história da humanidade.

Um poderoso artefato chamado apenas de Pedra Negra, está guardado no coração gelado da montanha Garra de Lobo. Lara espera encontrar a pedra mágica e revelar todos os seus poderes misteriosos.

O game foi desenvolvido por uma equipe da italiana da Ubi Soft, em Milão. O objetivo principal dos programadores era manter todas as características do jogo fiéis à série da grande heroína. O visual é maravilhoso, os cenários bem trabalhados e superdetalhados.

Nesta aventura, o jogador conta com uma nova perspectiva de jogo e uma visão de cima, que aumenta o seu campo de visão. Aliado a essa novidade está uma série de efeitos sonoros que garantem uma boa dose de suspense nos momentos de maior ação. O jogo não possui animações, toda a história é contada ao longo das fases e muitos personagens vão surgir no decorrer da aventura.





Profissão arqueólogo!

Como em todo **Tomb Raider, The Prophecy** tem fases enormes, cheias de plataformas para serem escaladas, alavancas para acionar e objetos que precisam ser removidos, para que Lara possa se locomover pelos labirintos. O grau de dificuldade do jogo não é dos maiores, mas muitos perigos e armadilhas mortais esperam pelo jogador. Por esse motivo, em certos momentos a câmera vai se movimentar sozinha acompanhando a ação desenvolvida pelo jogador, impedindo que você se perca na fase.

Os movimentos da heroína ganharam muitos quadros de animação, definem melhor seus malabarismos e facilitam na jogabilidade. Nesta aventura, Lara pode saltar dando giros no ar e atirar ao mesmo tempo com uma mobilidade incrível. Mas não foi só a deslumbrante e destemida miss Croft que teve seu visual melhorado, inimigos como lobos, esqueletos e magos também foram renderizados e ganharam muitos frames. Assim, o game ficou parecido com clássicos do SNES, como **Prince of Pérsia e Flashback**. Além disso, a sombra acrescentada tanto ao corpo de Lara quanto aos outros objetos do cenário, é gerada em tempo real criando um efeito visual muito interessante – a sombra se ajusta à iluminação do ambiente e ajuda o jogador a não pisar em falso enquanto salta ou escala.

The Prophecy não aceita nenhum periférico do GBA e não tem bateria para salvar seu progresso, assim, você terá que recorrer a uma série de Passwords para recomeçar do local em que parou pela última vez.

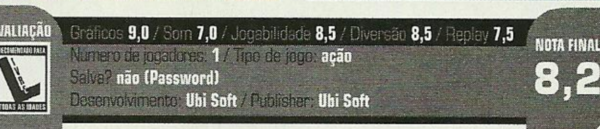


Renato Siqueira











BLIZZARD® ENTERTAINMENT

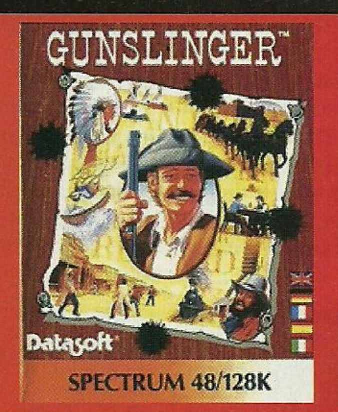
A realização de alguém que investiu em seu sonho

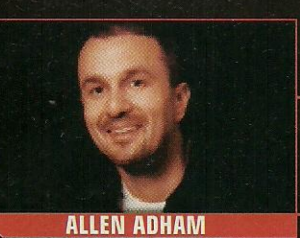
Por **Nelson Alves Jr.**

Pensar que um dia os executivos da Blizzard comemoraram por assinar um contrato de US$ 40 mil chega a ser hilário, afinal trata-se da mesma produtora que emprega hoje 200 trabalhadores e vendeu mais de dois milhões anuais de cópias por franquia durante os últimos cinco anos. Claro, há alguns detalhes relevantes: os executivos não eram executivos, mas jovens recém-saídos da faculdade; a Blizzard não era Blizzard, mas uma produtora novata chamada Silicon & Sinapse, com apenas três funcionários; e mais importante, a quantia em dinheiro significava o primeiro grande trabalho deles. A caminhada até o sucesso começou na década de 80, quando Allen Adham cursava a Universidade de Los Angeles. Na sua turma de amigos havia Brian Fargo, que tinha fundado a Interplay. Como o sonho de Allen era criar jogos, o cara ingressou na empresa do colega como tester, até que recebeu a chance de criar os games **Demon's Forge** e **Gunslinger**. Apesar de inexpressivos, os trabalhos serviram como experiência para que ele resolvesse abrir sua própria produtora e seguir em frente com seu projeto de trabalhar na indústria de videogames. Allen contatou seu amigo Mike Morhaime e convenceu o sujeito a se tornar seu sócio. Cada um investiu US$ 10 mil na abertura da empresa. Logo em seguida, contrataram Frank Pierce, que finalizou o trio de fundadores da produtora. Durante dois anos, nenhum dos três recebeu um centavo sequer de salário. Todo e qualquer dinheiro ganho era reinvestido na produtora, com a contratação de designers e programadores. Aliás, a S&S, no início de vida, praticamente não criava nada. Apenas trabalhava em conversões, como a adaptação para o sistema operacional Windows do **Battlechess**, da Interplay. A empresa de Brian Fargo era o maior cliente da Silicon, justamente pela amizade com

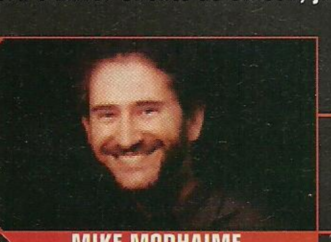




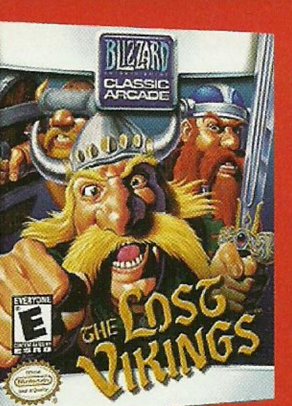



ALLEN ADHAM


BRIAN FARGO


MIKE MORHAIME


FRANK PIERCE





Allen. Essa parceria, segundo palavras de Mike Morhaime, funcionou como uma esponja, já que eles absorviam todas as informações que podiam da Interplay.
O aprendizado e a experiência adquirida permitiram que, em 1991, a S&S começasse a produzir seus dois primeiros games. Dessa vez não eram adaptações, mas títulos próprios, desenhados do zero pela empresa. Levou dois anos até que Rock 'n Roll Racing e The Lost Vikings fossem lançados para os consoles de 16 bits. A projeção de vendas era de sessenta mil cópias para RRR. Venderam quatro vezes mais em apenas dois anos. Até então, o sucesso para eles representava um contrato de US$ 40 mil. Eles jamais imaginariam que, depois de uma década, os dois games ainda fossem considerados clássicos da indústria. Meses após os títulos chegarem às lojas, a S&S foi considerada a melhor produtora de software do ano de 1993. Allen, Mike e Frank mal podiam prever o que estava por vir.

ENTRANDO NO ROL DAS GIGANTES

Criar e publicar os próprios jogos parecia ser o caminho natural a ser seguido. O três fundadores da S&S resolveram explicar para a Interplay e a Davidson & Associates (que criava programas educacionais) que pretendiam manter o relacionamento comercial com as duas, mas que agora trabalhariam como uma softwarehouse independente. Por obra do destino, a decisão aconteceu no mesmo período em que a S&S recebeu o título de produtora do ano, chamando a atenção da D&A, que pretendia expandir seus negócios, até então focados apenas nas crianças. Sem demora, os irmãos Bob e Jan Davidson, presidentes da companhia, propuseram a Allen a compra da S&S, que passaria a atuar como divisão de jogos da Davidson & Associates. Ter uma forte rede de distribuição aliada a uma grande corporação para colocá-los no mercado era tudo que Allen precisava para aceitar o negócio. A S&S passou a se chamar Chaos Studios, mas questões legais forçaram a empresa a trocar de nome poucos meses depois, adotando a nomenclatura Blizzard. Vale ressaltar que a produtora de Allen, Mike e Frank era uma mera novata no mercado, apesar do relativo sucesso dos seus títulos para videogames. Ainda em 1993, antes da mudança de nome, eles começaram a trabalhar em um jogo de computador pela qual poucos se interessaram. O projeto só pôde ser concluído graças ao dinheiro recebido da Davidson e Associates. Em dezembro de 1994, Warcraft chegava às lojas já sob o selo Blizzard Entertainment. Um game desconhecido de uma produtora desconhecida. Onde poderia chegar? Longe, se dependesse das análises positivas que o título de estratégia recebeu das revistas especializadas. Além das cem mil cópias vendidas, o impacto causado fez com que a Blizzard passasse a ser notada pelos jogadores. Isso permitiu a produção de uma esperada seqüência lançada no final de 1995. Em menos de um ano, Warcraft 2 havia vendido dois milhões de cópias.



MILHÃO ATRÁS DE MILHÃO

Mesmo o mais otimista dos funcionários não acreditava naquilo. O próprio Allen, conhecido pelo modo esfuziante, confessou que nunca imaginou um jogo seu vendendo mais que cem mil unidades. No entanto, a Blizzard tornou-se a empresa dos milhões. O game Diablo, que saiu em 1996, chegou a um milhão em vendas no primeiro ano. Sua seqüência alcançou essa marca em apenas três semanas, conseguindo chegar aos dois milhões em seis meses. Nesse período a produtora já havia largado o mercado de consoles. Uma ou outra adaptação foi feita, mas o foco deles estava concentrado no PC. Foi justamente para essa plataforma que eles começaram a trabalhar na sua mais famosa franquia. Os próprios designers chamavam o projeto de "Warcraft no espaço". Em abril de 1998, era lançado StarCraft que, junto da expansão Brood War, superou a marca de cinco milhões de unidades vendidas. Além de ter sido considerado o jogo do ano, a premiação máxima da indústria, concedida pela Academia de Artes e Ciências Interativas. Definitivamente colocada no posto das gigantes, a Blizzard voltará ao mercado de consoles este ano. O game StarCraft Ghost, baseado na história criada no PC, ganhará aventura inédita em todos os videogames e a empresa anunciou, em dezembro de 2002, versões de Lost Vikings, Rock 'n Roll Racing e Blackthorne para o Game Boy Advance.





VOCÊ SABIA...

Que o logo da Blizzard foi criado com o nome Chaos Studios em mente. Allen queria um desenho que remetesse a algo nervoso, caótico, com letras tremidas. Depois de acabado, o nome da empresa precisou ser alterado para Blizzard, mas não houve tempo suficiente para criar um novo logo. Resultado: o mesmo formato de letras foi mantido e o emblema permanece inalterado até hoje.

FIQUE LIGADO

Pouca gente sabe, mas as cenas em computação gráfica (CG) nos jogos da Blizzard são consideradas as mais belas já vistas. Quem ainda não conhece, deveria procurar conhecê-las em Warcraft 3, por exemplo. São simplesmente deslumbrantes. Para se ter idéia, pouco tempo atrás a empresa lançou um DVD contendo todas as CGs de StarCraft, editadas de maneira que fossem vistas como um curta-metragem.

EXPERIÊNCIA ONLINE

A Blizzard possui larga experiência em jogos em rede. A Battle.net, o braço online da empresa, foi fundada em 1997 e hoje possui mais de oito milhões de usuários castrados.



TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais fácil e, quem sabe até mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas.

Top Secret especial Metroid Prime



No mês passado você viu a última parte do detonado e provavelmente encheu de bala o bucho do Metroid Prime. Agora, para conseguir todos os itens que conferem os 100% do jogo, e escanear todos os registros do Log Book, use o nosso listão e corra atrás daqueles que ainda faltam. Depois dessa, a Samus vai querer casar com você!

LOG BOOK

Research

Excetuando três deles, os registros de pesquisa podem ser encontrados em praticamente todas as áreas.

Save Station – estação de gravação
Missile Door Lock – porta aberta por míssil. Você deve escaneá-la antes de abri-la com o míssil
Map Station – estação de mapa
Spinner – casulo da Morph Ball
Missile Ammo – míssil
Large Energy – energia grande (vermelha)
Small Energy – energia pequena (azul)
Stalactite – estalactite
Missile Station – estação de recarregamento de mísseis
Spider Ball Track – trilha da Spider Ball
Power Bomb Ammo – munição da Power Bomb
Grapple Point – ponto de conexão do Grapple Beam
Zebes – o planeta Zebes na sala Observatory de Phendrana Drifts
Ultra Energy – ultra-energia (amarela)
Morph Ball Slot – buraco da Morph Ball
Tallon IV – o planeta Tallon IV na sala Observatory de Phendrana Drifts
Locked Door – alguma porta que se tranca quando você está enfrentando um chefe
Gunship – sua nave que está em Landing Site, Overworld



Creatures

Muitas das criaturas podem ser encontradas em locais diferentes desses exemplos listados abaixo. Aquelas que aparecem uma única vez no jogo e, portanto, devem ser escaneadas nessa oportunidade, possuem um asterisco ao lado do nome.

Aqua Drone: Tallon Overworld, Biohazard Containment
Aqua Pirate: Tallon Overworld, Reactor Core
Aqua Reaper: Phendrana Drifts, Gravity Chamber
Aqua Sac: Tallon Overworld, Connection Elevator to Deck Beta
Auto Defense Turret: Space Station, Deck Beta Security Hall
Baby Sheegoth: Phendrana Drifts, Ice Ruins East
***Barbed War Wasp:** Chozo Ruins, Burn Dome
Beetle: Tallon Overworld, Canyon Cavern
Blastcap: Chozo Ruins, Ruined Gallery
Bloodflower: Tallon Overworld, Root Tunnel
Burrower: Magmoor Caverns, Lake Tunnel
Chozo Ghost: Chozo Ruins, Hall of the Elders
Crystallite: Phendrana Drifts, Phendrana Shorelines
Elite Pirate: Phazon Mines, Elite Control
Eyon: Chozo Ruins, Eyon Tunnel
Fission Metroid: Impact Crater, Phazon Core
***Flaahgra:** Chozo Ruins, Sunchamber
***Flaahgra Tentacle:** Chozo Ruins, Sunchamber
Flickerbat: Phendrana Drifts, Phendrana Shorelines
Flying Pirate: Phendrana Drifts, Control Tower
Geemer: Tallon Overworld, Tallon Canyon
Glider: Phendrana Drifts, Frost Cave
Grizby: Magmoor Caverns, Burning Trail
Hive: Chozo Ruins, Main Plaza
***Hive Mecha:** Chozo Ruins, Hive Totem
Hunter Metroid: Phendrana Drifts, Hunter Cave
Ice Beetle: Phendrana Drifts, Frost Cave Access
Ice Burrower: Phendrana Drifts, Plaza Walkway
Ice Parasite: Phendrana Drifts, Chozo Ice Temple
Ice Shirekbat: Phendrana Drifts, Ice Ruins West
Ice Trooper: Phazon Mines, Elite Control
***Incinerator Drone:** Chozo Ruins, Burn Dome
Jelzap: Phendrana Drifts, Phendrana's Edge
Lumigek: Impact Crater, Crater Tunnel A
Magmoor: Magmoor Caverns, Lava Lake
Mega Turret: Phazon Mines, Security Access A
***Meta Ridley:** Tallon Overworld, Artifact Site
Metroid: Phendrana Drifts, Research Lab Aether
***Metroid Prime (primeira forma):** Impact Crater
***Metroid Prime (segunda forma):** Impact Crater
Oculus: Chozo Ruins, Sun Tower
***Omega Pirate:** Phazon Mines, Elite Quarters
Parasite: Space Station, Subventilation Shaft Section A
***Parasite Queen:** Space Station, Reactor Core
***Phazon Elite:** Phazon Mines, Elite Research
Plasma Trooper: Phazon Mines, Phazon Processing Center
Plated Beetle: Chozo Ruins, Ruined Shrine
Plated Parasite: Chozo Ruins, Furnace
Plated Puffer: Chozo Ruins, Tower of Light
Plazmite: Chozo Ruins, Totem Access

Power Trooper: Phazon Mines, Elite Research
Puddle Spore: Magmoor Caverns, South Core Tunnel
Puffer: Magmoor Caverns, Lava Lake
Pulse Bombu: Phendrana Drifts, Ruins Entryway
***Ram War Wasp:** Chozo Ruins, Hive Totem
Reaper Vine: Chozo Ruins, Arboretum
Sap Sac: Tallon Overworld, Tallon Canyon
Scarab: Chozo Ruins, Nursery Access
Scatter Bombu: Phendrana Drifts, Ice Ruins Access
Seedling: Tallon Overworld, Temple Hall
Sentry Drone: Phendrana Drifts, Research Core Access
Shadow Pirate: Phendrana Drifts, Research Core
Sheegoth: Phendrana Drifts, Chapel of Elders
Shriekbat: Chozo Ruins, Arboretum Acess
Space Pirate: Phendrana Drifts, Research Entrance
Stone Toad: Chozo Ruins, Energy Core
Tallon Crab: Tallon Overworld, Main Ventilation Shaft Section A
Tangle Weed: Chozo Ruins, Ruined Gallery
***Thardus:** Phendrana Drifts, Quarantine Cave
Triclops: Magmoor Caverns, Pit Tunnel
Venom Weed: Chozo Ruins, Arboretum
War Wasp: Chozo Ruins, Ruined Nursery
Wave Trooper: Phazon Mines, Mine Security Station
Zoomer: Tallon Overworld, Tallon Canyon

Chozo Lore
A história dos Chozo está registrada em várias paredes espalhadas por Tallon IV.
Fountain: Chozo Ruins, Ruins Entrance
Exodus: Chozo Ruins, Ruined Nusery
Hatchling: Chozo Ruins, Ruined Fountain
Meteor Strike: Chozo Ruins, Watery Hall
Contain: Chozo Ruins, Sun Tower
Beginning: Chozo Ruins, Vault
The Turned: Phendrana Drifts, Phendrana Canyon
Statuary: Tallon Overworld, Artifact Temple
Binding: Tallon Overworld, Artifact Temple
Cipher: Phendrana Drifts, Ice Ruins West
Cradle: Chozo Ruins, Furnace
Infestation: Chozo Ruins, Crossway
Hatchling's Shell: Chozo Ruins, Crossway
Worm: Chozo Ruins, Crossway
Hope: Chozo Ruins, Hall of Elders

Pirate Data
Terminais de computador azuis dão pistas sobre as atividades dos Space Pirates.
Fall of Zebes: Space Pirate Frigate, Biohazard Containment
Artifact Site: Tallon Overworld, Temple Security Station
Mining Status: Phendrana Drifts, Research Lab Hydra
Security Breaches: Phendrana Drifts, Research Lab Hydra
Phazon Analysis: Phendrana Drifts, Research Lab Hydra
Parasite Larva: Phendrana Drifts, Research Lab Hydra
Glacial Wastes: Phendrana Drifts, Research Lab Hydra
Phazon Program: Phendrana Drifts, Observatory
Contact: Phendrana Drifts, Observatory
Meta Ridley: Phendrana Drifts, Research Lab Aether
Metroid Studies: Phendrana Drifts, Research Lab Aether
Phazon Infusion: Phendrana Drifts, Research Lab Aether
Elite Pirates: Phazon Mines, Elite Research
Metroid Prime: Phazon Mines, Elite Control
The Hunter: Phazon Mines, Elite Control
Hunter Weapons: Phazon Mines, Elite Control
Chozo Studies: Phazon Mines, Elite Control
Chozo Artifacts: Phazon Mines, Elite Control
Prime Mutations: Phazon Mines, Elite Control
Prime Breach: Phazon Mines, Elite Control



Chozo Ghosts: Phazon Mines, Elite Control
Omega Pirate: Phazon Mines, Omega Research
Special Forces: Phazon Mines, Metroid Quarantine B

Artefatos
Os artefatos não precisam ser escaneados, somente recolhidos.
Truth: Tallon Overworld, Artifact Temple
Strength: Magmoor Caverns, Warrior Shrine
Elder: Phendrana Drifts, Control Tower
Wild: Chozo Ruins, Sunchamber
Lifegiver: Chozo Ruins, Tower Chamber
Warrior: Phazon Mines, Elite Research
Chozo: Tallon Overworld, Life Grove
Nature: Magmoor Caverns, Lava Lake
Sun: Phendrana Drifts, Chozo Ice Temple
World: Chozo Ruins, Hall of the Elders
Spirit: Phendrana Drifts, Phendrana's Edge
Newborn: Phazon Mines, Phazon Mining Tunnel

Expansões de míssil
Para maiores detalhes de como pegar cada uma delas, consulte o detonado publicado em edições anteriores. Aqui elas não estão listadas na ordem que devem ser pegas, apenas suas localizações. Essa observação também vale para as Expansões de Power Bomb e para os Tanques de Energia.
Talon Overworld
Transport Tunnel B
Landing Site
Overgrown Cavern
Frigate Crash Site
Biohazard Containment
Life Grove Tunnel
Great Tree Chamber
Root Cave
Arbor Chamber

Chozo Ruins
Ruined Gallery (duas expansões)
Watery Hall Access
Burn Dome
Dynamo (duas expansões)
Ruined Shrine (duas expansões)
Ruined Nursery
Vault
Main Plaza (três expansões)
Gathering Hall
Ruined Fountain
Crossway
Watery Hall
Furnace
Training Chamber Access

Magmoor Caverns
Storage Cavern
Fiery Shores
Triclops Pit

Phendrana Drifts
Research Lab Aether
Research Lab Hydra
Phendrana Shorelines (duas expansões)
Ice Ruins East (duas expansões)
Frost Cave
Gravity Chamber
Quarentine Monitor
Ice Ruins West

Phazon Mines
Main Quarry
Elite Research
Elite Control Access
Security Access A
Metroid Quarantine A
Fungal Hall B
Metroid Quarantine B
Fungal Access
Phazon Processing Center

Expasões de Power Bomb
Chozo Ruins
Magma Pool

Magmoor Caverns
Warrior Shrine

Phendrana Drifts
Security Cave
Ice Ruins West

Tanques de energia
Tallon Overworld
Cargo Freight Lift to Deck Gamma
Hydro Access Tunnel

Chozo Ruins
Transport Access North
Vault Access
Furnace
Hall of the Elders
Training Chamber

Magmoor Caverns
Transport Tunnel A
Magmoor Workstation

Phendrana Drifts
Ruined Courtyard
Research Lab Aether
Transport Access

Phazon Mines
Ventilation Shaft
Processing Center Access



PERGUNTE AOS PILOTOS

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Estou travado na parte em que o Sub-Zero precisa escapar da prisão. Já peguei as chaves 1, 2 e a urna de superforça, mas não consigo fazer os elevadores funcionarem. Valeu Nintendo!

Guilherme Arantes, Via e-mail

Os comandos do elevador não são complicados: segure pressionado o botão de ação, depois aperte chute alto para subir ou soco baixo para descer.



Ridge Racer 64

Quantos são os carros secretos do jogo e como faço para ter todos? Também quero saber se é possível jogar um minigame de Atari?

Fernando Sabino, Via e-mail

Minigame Galaga '88: termine o game jogando no modo Ridge Racer Extreme Extra e chegando em primeiro lugar.

Todos os carros do jogo

Galaga: mate todos os quarenta alienígenas no minigame e o carro será seu.

Golf Caddy: na largada, faça um giro de 180° e vá de encontro ao muro, para iniciar uma corrida no modo Reverse. Vença esta corrida e o novo veículo vai para a sua garagem.

Blinky Ghost Car: complete 99 voltas correndo em qualquer pista do modo Time Attack.

Pooka: jogando no modo Time Atack, escolha a pista sete ou oito e a opção Record, depois vença o tempo recorde da pista.

Crazy Canuck: jogando no modo Car Attack, escolha o estágio 8 no modo Mirros e vença o seu oponente.

00-Agent: selecione o modo para dois jogadores na opção Team. Escolha a corrida com três equipes para disputa no estágio sete ou oito e obtenha o primeiro e segundo lugares.



Pokémon Gold/Silver

Quero saber a localização dos itens raros: Scope Lens e Lucky Egg. Já procurei em todos os lugares e a única informação que obtive é que o Scope Lens aumenta a chance de um ataque fatal e que o Lucky Egg aumenta os atributos de um Pokémon.

Valdemir dos Santos Nascimento, São Paulo/SP

Lucky Egg: este item raríssimo é ganho quando você importa um Pokémon Chansey da versão Pokémon Yellow. A criatura vem equipada com este item.

Scope Lens: o item é ganho aleatoriamente nos Mistery Gifts, bônus que o jogador leva quando troca informações com outro Game Boy através da conexão via cabo Game Link.




007: O Mundo Não é o Bastante

Não consigo passar da sexta fase do jogo. Completo todos os objetivos, mas na hora de escapar, fico sem rumo.

Lucas Felipe Gomes, Via e-mail

Depois de completar o último objetivo, vá para o canto da mesa e grampeie o telefone restante. Saia, aproxime-se do caminhão e pressione o botão B (ação) para pegar sua carona para a próxima fase.



Animal Crossing

Como faço para pegar o item Golden Bug Net?

Ilda das Neves Duarte Silva, Ouro Fino/MG

Você precisa capturar um inseto de cada espécie existente no game e levá-los para o museu. Essa "redinha dourada" vai facilitar suas capturas.



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!

Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

POWERLINE (11) 3814-8044

ASH

Ele é o personagem principal de um dos games mais famosos de todos os tempos, mas curiosamente nunca teve seu nome em destaque. Isso porque Ash Ketchum é "apenas" o treinador dos monstrinhos a maior atração de Pokémon. O jogador ainda pode trocar seu nome, se quiser.

O garoto de mais ou menos 12 anos (os astros do videogame escondem cada vez mais a idade...) é morador da cidade de Pallet e ama todos os Pokémon, mas tem uma predileção especial por Pikachu. O professor Carvalho (ou Oak) é o responsável pela vontade do menino em se tornar um mestre Pokémon, já que lhe deu a primeira criatura em seu aniversário de dez anos. Junto com seus amigos Brock e Misty, ele passa por poucas e boas tentando se livrar das encrencas que a equipe Rocket e Gary Carvalho, seus maiores rivais, aprontam para ele. N

GAMES EM QUE ASH TIRA PIKACHU DA CARTOLA

Pokémon Red	(GB – 1997)
Pokémon Blue	(GB – 1997)
Pokémon Yellow	(GB – 1999)
Pokémon Puzzle League	(N64 – 1999)
Pokémon Gold	(GBC – 2000)
Pokémon Silver	(GBC – 2000)
Pokémon Crystal	(GBC – 2001)

Características marcantes: cabelos negros espetados, grandes olhos castanhos e muita disposição para pegar todos os monstrinhos.
O nome em vários idiomas: Ash Ketchum (inglês, português, alemão), Satoshi (japonês), Sacha (francês), Jiu (coreano), Sieuw-Sien (cantonês).
Itens fundamentais: Pokébola, Pokéagenda, Pokégear e mais um monte de pokéria.

Desvendamos o Enigma

Todo o poder dos faraós, nesta edição

&Estratégias
SUPER DICAS
PlayStation 2 • PSOne • Xbox • GameCube • Nintendo 64
Game Boy Advance • Game Boy Color • Dreamcast
CONRAD EDITORA
#02
R$ 4,90

CENTENAS DE DICAS
Resident Evil Ø (GC) • Grand Theft Auto 3 (PS2) • X-Men: Next Dimension (XB) • Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSX) • 007 GoldenEye (N64)

Panzer Dragoon Orta (XB)
Metroid Prime (GC)
Devil May Cry 2 (PS2)

EXPLOSÃO YU-GI-OH!
The Eternal Duelist Soul (GBA) • Dungeon Dice Monsters (GBA) • Dark Duel Stories (GBC) • Forbidden Memories (PSX) • The Duelists of the Roses (PS2)

Aprenda a jogar Yu-Gi-Oh!: regras, tutoriais, listas de cartas, estratégias, combinações, passwords

E MAIS: fique por dentro do anime, conheça os personagens, o criador da série e o Card Game

Blue-Eyes White Dragon

ISSN 1678-3360
9 771678 336005 00002

Visite também o site www.heroi.com.br

FRACTA

Não perca a cobertura completa da febre YU-GI-OH! na edição 2 da revista Super Dicas & Estratégias. A origem nos mangás, a versão anime e mais 22 páginas recheadas de estratégias para todos os games já lançados da série. E mais: Resident Evil Ø, Grand Theft Auto 3 e muito mais.

Peça ao seu jornaleiro.



Tom Clancy's

SPLINTER CELL™



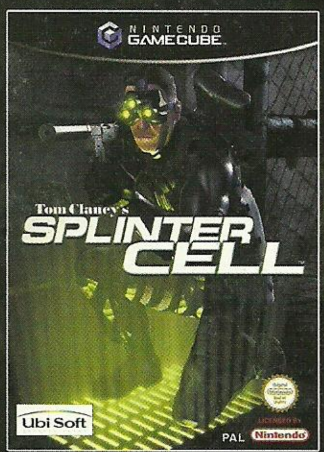


— O "JOGO DO ANO" AGORA PARA GAMECUBE™ E GBA™! —

Distribuído por:

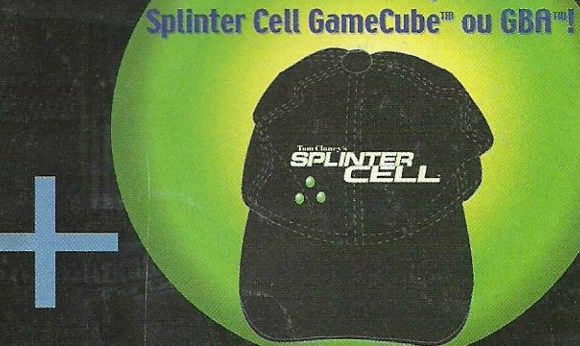












PlayStation 2







GAME BOY ADVANCE

Você encontra esse jogo nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros...